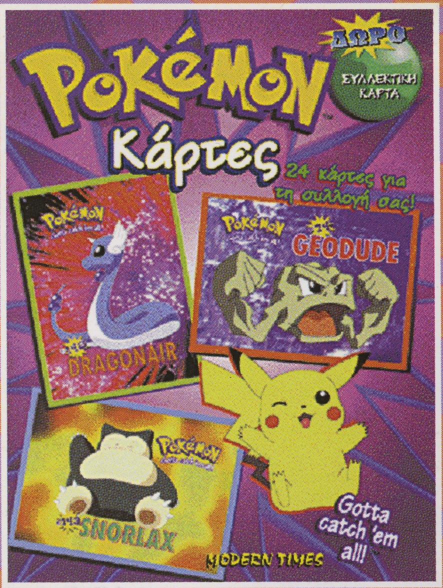
ΜΑΘΑΙΝΩ ΝΑ ΖΩΓΡΑΦΙΖΩ

POKéMON™

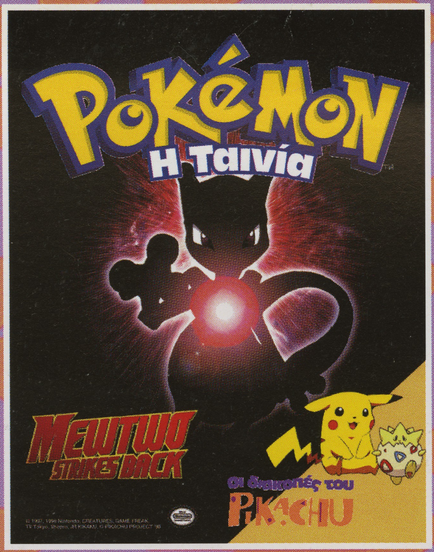
Gotta catch ém all!™

Ron Zalme

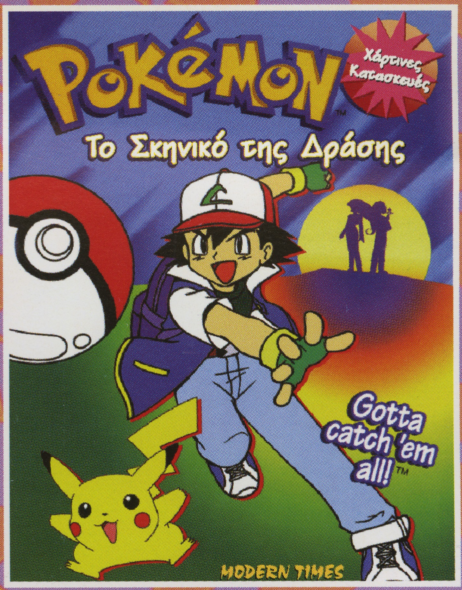
MODERN TIMES



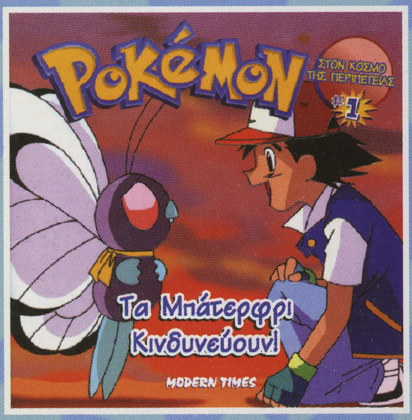
Συλλέξτε τις κάρτες των Πόκεμον, ανταλλάξτε τες με τους φίλους σας και προσπαθήστε να βρείτε όσα περισσότερα Πόκεμον μπορείτε!



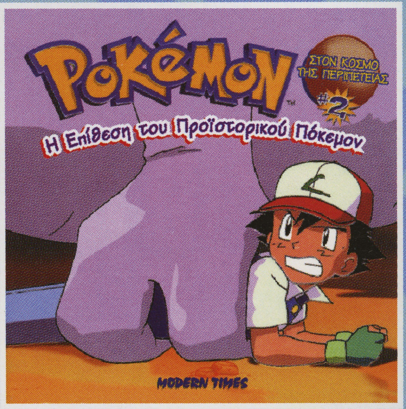
Η καταπληκτική ταινία των Πόκεμον τώρα και σε βιβλίο! Η υπόθεση της ταινίας μαζί με μεγάλες, πολύχρωμες φωτογραφίες! Διαβάστε όλα όσα θέλετε να μάθετε για τις δυνάμεις και τις ικανότητες των Πόκεμον και δείτε την ταινία να ζωντανεύει μπροστά σας!



Φτιάξτε τη δική σας Πόκεμον-ιστορία κόβοντας τις φιγούρες και τοποθετώντας τα Πόκεμον σ' ένα αχτύπητο σκηνικό δράσης! Τα Πόκεμον σας περιμένουν!



Τα Μπάτερφρι κινδυνεύουν από την ομάδα ΠΥΡΑΥΛΟΣ! Ο μόνος που μπορεί να τα σώσει είναι ο Μπάτερφρι του Ας!



Ο Ας και ο Μπροκ παγιδεύονται σε μια σκοτεινή σπηλιά από την ομάδα ΠΥΡΑΥΛΟΣ. Κανείς όμως δεν περιμένει πως ένα άγριο, προϊστορικό Πόκεμον κρύβεται στη σπηλιά και τους απειλεί!

ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ

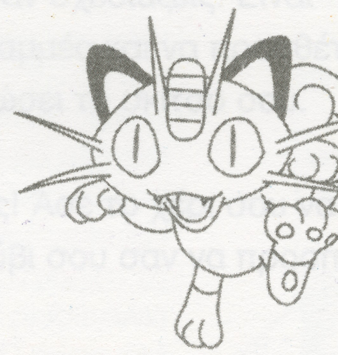
ΑΠΟ ΤΗΝ MODERN TIMES

© 1995, 1996, 1998 Nintendo, CREATURES GAME FREAK. ™& ® are trademarks of Nintendo. All Rights Reserved

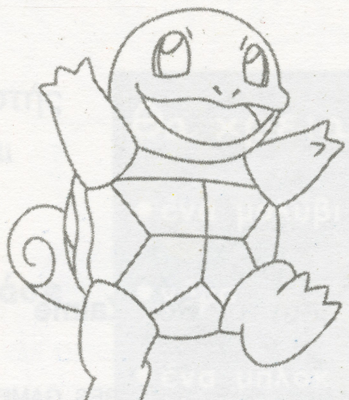
ΜΑΘΑΙΝΩ ΝΑ ΖΩΓΡΑΦΙΖΩ

Pokémon™

Gotta catch 'em all!™



Ron Zalme



MODERN TIMES

από τον Ron Zalme

© 1995, 1996, 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK,™ & ®
are trademarks of Nintendo. © 2000 Nintendo. All Rights Reserved.

PUBLISHED BY COSTAS A. GIANNIKOS FOR MODERN TIMES S.A., 1 G. PAPANDREOU ST., 166 73 ATHENS, GREECE.

ΕΚΔΟΤΗΣ: ΚΩΣΤΑΣ ΓΙΑΝΝΙΚΟΣ • ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΚΔΟΣΗΣ: ΝΙΚΟΣ ΤΕΛΛΙΔΗΣ • ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟ: ΑΝΤΩΝΗΣ ΖΗΚΟΣ
ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ ΚΑΙ ΑΠΟΔΟΣΗ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ: ΑΝΔΡΕΑΣ ΚΟΛΟΚΥΘΑΣ • ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΚΕΙΜΕΝΩΝ: ΣΤΕΛΛΑ ΓΙΑΣΟΥΡΙΔΟΥ
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: ΛΙΝΟΣ ΚΑΜΣΗΣ • ΠΑΡΑΓΩΓΗ: ΣΠΥΡΟΣ ΚΑΜΣΗΣ, ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΒΕΝΤΟΥΡΑΣ
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ-ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: ΤΥΠΟΕΚΔΟΤΙΚΗ Α.Ε.

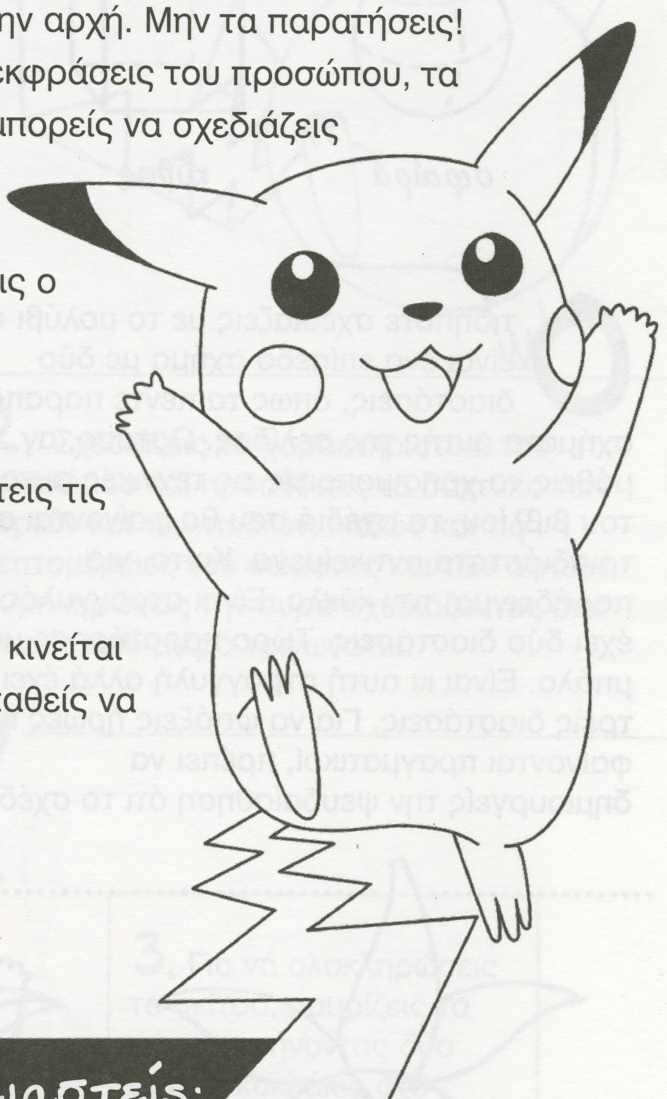
ΑΠΑΓΟΡΕΥΕΤΑΙ ΜΕ ΟΠΟΙΟΝΔΗΠΟΤΕ ΤΡΟΠΟ Η ΜΕΡΙΚΗ Ή
Η ΟΛΙΚΗ ΑΝΑΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ Ή ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΠΑΡΟΝΤΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ.

ΕΚΔΟΣΗ ΤΗΣ MODERN TIMES Α.Ε.Ε., Γ. ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 1, 166 73 ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ.: 96 59 904-5, FAX: 8992101

Εσύ πόσα Πόκεμον μπορείς να σχεδιάσεις;

Αν ακολουθήσεις τα βήματα αυτού του βιβλίου, θα καταφέρεις να τα σχεδιάσεις όλα!

Για να γίνεις ο καλύτερος εκπαιδευτής Πόκεμον χρειάζεται πολλή εξάσκηση. Το ίδιο ισχύει και για όποιον θέλει να γίνει ο καλύτερος σχεδιαστής Πόκεμον! Με το βιβλίο που κρατάς στα χέρια σου, θα μάθεις να σχεδιάζεις τον Pikachu, τον Μιάουθ, τον Άιβισαρ και πολλά ακόμα Πόκεμον. Μην ξεχνάς, όμως, ότι ένας σχεδιαστής Πόκεμον πρέπει να έχει υπομονή κι επιμονή, όπως ακριβώς κι ένας εκπαιδευτής Πόκεμον!
Μην ανησυχείς αν τα σχέδιά σου δεν είναι τέλεια στην αρχή. Μην τα παρατήσεις! Το βιβλίο αυτό θα σου μάθει πώς να σχεδιάζεις τις εκφράσεις του προσώπου, τα σώματα και τις κινήσεις των Πόκεμον. Σύντομα, θα μπορείς να σχεδιάζεις τις δικές σου Πόκεμον-περιπέτειες! Πριν ξεκινήσεις να σχεδιάζεις, διάβασε προσεκτικά τις παρακάτω συμβουλές που θα σε βοηθήσουν να γίνεις ο καλύτερος σχεδιαστής Πόκεμον!



1. Μην πατάς το μολύβι σου όταν σχεδιάζεις. Είναι προτιμότερο να «πατάς» τις γραμμές και να προσθέτεις τις λεπτομέρειες αφού έχεις τελειώσει το σκίτσο σου.

2. Φρόντισε να είσαι χαλαρός! Άσε το χέρι σου να κινείται ελεύθερα. Μη σφίγγεις το μολύβι σου σαν να προσπαθείς να πιάσεις ένα Πόκεμον!

3. Μην ανησυχείς αν κάνεις λάθη. Να θυμάσαι ότι γι' αυτό υπάρχουν οι γόμες!

4. Μη χάνεις την υπομονή σου! Για να γίνεις ο καλύτερος σχεδιαστής Πόκεμον, χρειάζεσαι εξάσκηση και χρόνο!

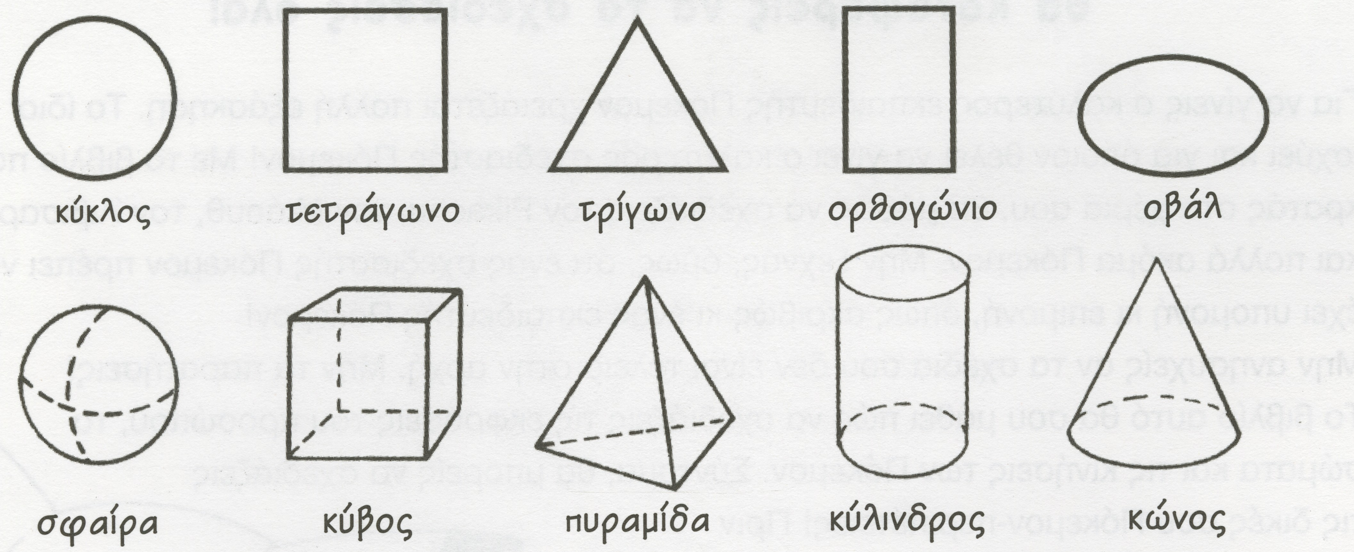
Είσαι έτοιμος; Πάρε φόρα, πιάσε το μολύβι σου και ξεκίνα! Σχεδιαστή... Πάμε!

Θα χρειαστείς:

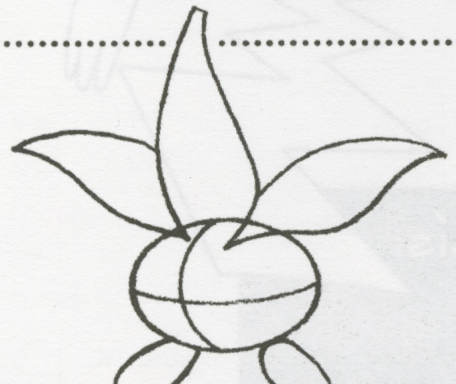
- ένα μολύβι 2HB
- γόμα
- ένα μπλοκ με Α4 λευκές σελίδες

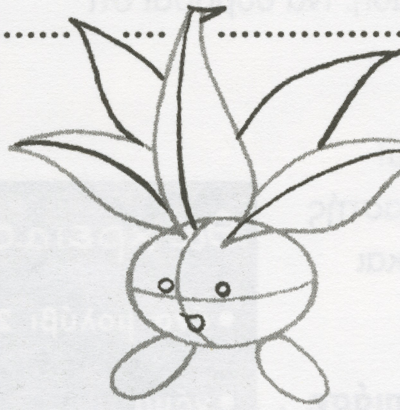
Βασικά σχήματα

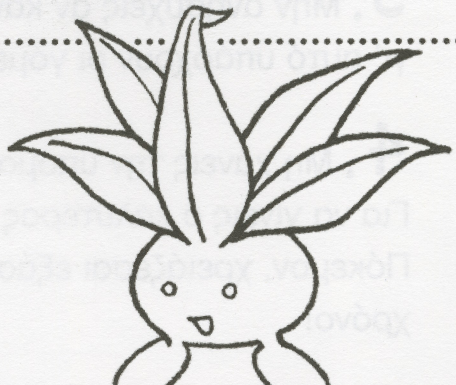
Με αυτά τα βασικά σχήματα μπορείς να σχεδιάσεις οτιδήποτε βρεις σ' αυτό το βιβλίο!



Οτιδήποτε σχεδιάζεις με το μολύβι σου είναι ένα επίπεδο σχήμα με δύο διαστάσεις, όπως τα πέντε παραπάνω σχήματα αυτής της σελίδας. Ωστόσο, αν μάθεις να χρησιμοποιείς τις τεχνικές αυτού του βιβλίου, τα σχέδιά σου θα φαίνονται σαν τρισδιάστατα αντικείμενα. Κοίτα, για παράδειγμα, τον κύκλο. Είναι στρογγυλός κι έχει δύο διαστάσεις. Τώρα παρατήρησε μια μπάλα. Είναι κι αυτή στρογγυλή αλλά έχει τρεις διαστάσεις. Για να φτιάξεις ήρωες που φαίνονται πραγματικοί, πρέπει να δημιουργείς την ψευδαίσθηση ότι το σχέδιό σου είναι τρισδιάστατο (όπως η μπάλα) παρ' όλο που στην πραγματικότητα έχει μόνο δύο διαστάσεις (όπως ο κύκλος). Τώρα κοίτα τη σφαίρα. Είναι η τρισδιάστατη «συγγενής» του κύκλου. Για να σχεδιάσεις μια τρισδιάστατη σφαίρα, αρκεί να προσθέσεις στον κύκλο δύο διακεκομμένες γραμμές που θα τέμνονται σε κάποιο σημείο. Το ίδιο ισχύει για όλα τα σχήματα που βλέπεις σ' αυτή τη σελίδα. Ξεκίνα την εξάσκησή σου σχεδιάζοντας αρκετές φορές τα σχήματα αυτής της σελίδας. Όταν τελειώσεις, θα μπορείς ήδη να σχεδιάσεις ένα απλό Πόκεμον, τον Όντις!





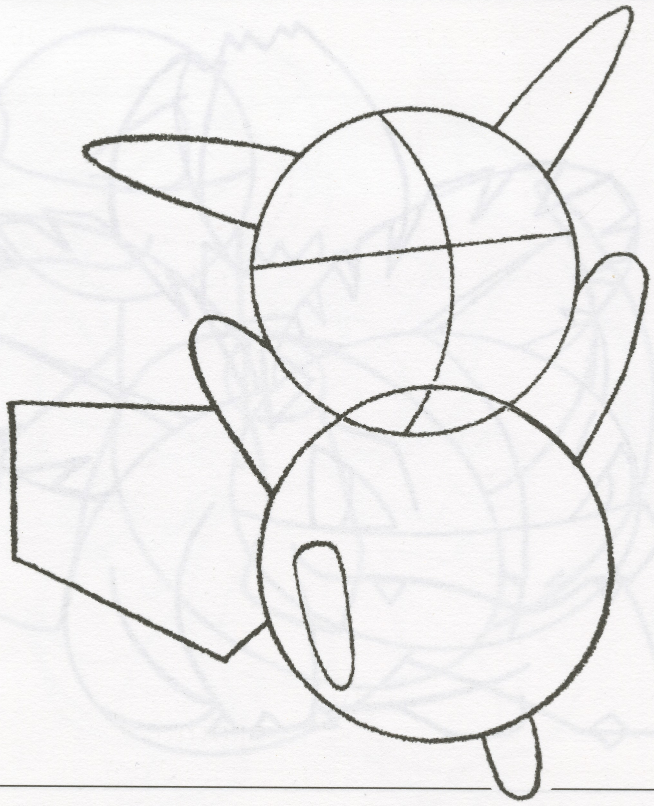


1. Για να φτιάξεις τον Όντις, σχεδιάζεις ένα οβάλ για το κεφάλι. Προσθέτεις δύο καμπύλες γραμμές, που τέμνονται περίπου στο κέντρο. Σχεδιάζεις δύο μικρότερα οβάλ για τα πόδια και τρία φύλλα στο κεφάλι.

2. Προσθέτεις τα μάτια και το στόμα, όπως δείχνει το σκίτσο, και συμπληρώνεις τις λεπτομέρειες στα τρία πρώτα φύλλα. Έπειτα, σχεδιάζεις άλλα δύο φύλλα.

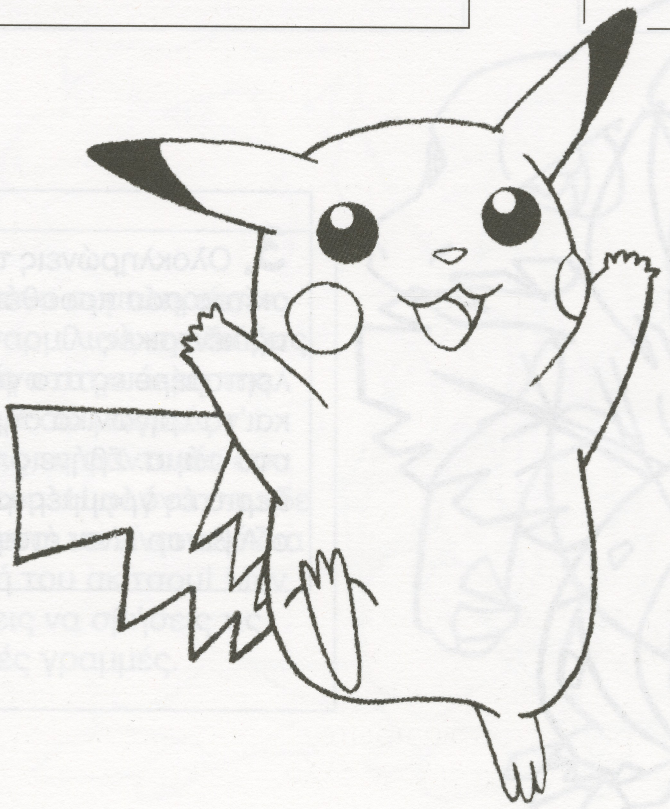
3. Ολοκληρώνεις το σχέδιο των φύλλων, όπως δείχνει το σκίτσο, και σβήνεις τις περιττές γραμμές. Συγχαρητήρια! Έπιασες τον Όντις!

PIKACHU



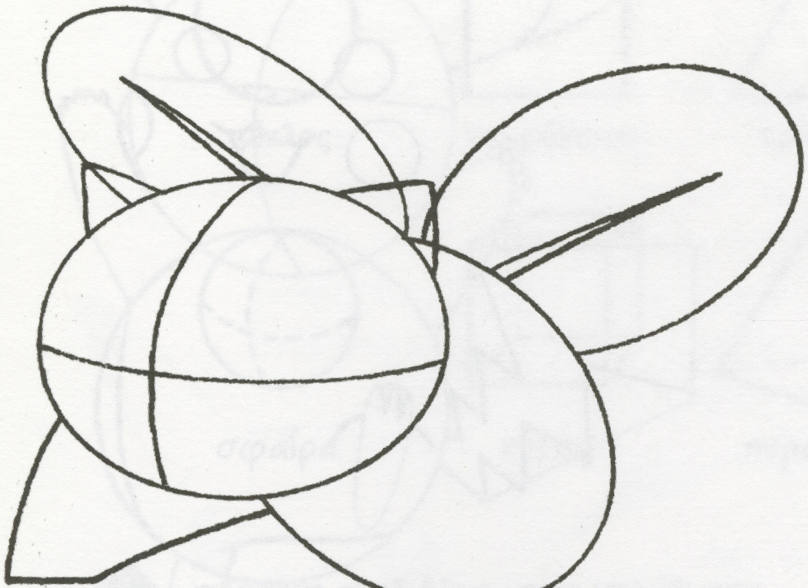
1. Ήρθε κι η σειρά του Pikachu! Ξεκινάς σχεδιάζοντας δύο κύκλους έτσι ώστε ο ένας να «μπαίνει» μέσα στον άλλον. Ο κάτω κύκλος είναι λίγο μεγαλύτερος. Σχεδιάζεις τις γραμμές στον κύκλο του κεφαλιού και προσθέτεις τ' αφτιά, τα χέρια και τα πόδια. Ξεκινάς την ουρά σχεδιάζοντας το σχήμα που βλέπεις στο σκίτσο.

2. Σχεδιάζεις τα χαρακτηριστικά του προσώπου και προσθέτεις τα δάχτυλα των χεριών και των ποδιών, καθώς και τις λεπτομέρειες του σώματος και των αφτιών. Συμπληρώνεις την ουρά σχεδιάζοντας δύο σειρές από μικρά τριγωνάκια.



3. Για να ολοκληρώσεις το σκίτσο, μαυρίζεις τα μάτια, αφήνοντας δύο άσπρα κυκλάκια στο πάνω μέρος. Επίσης, μαυρίζεις τις άκρες των αφτιών. Τέλος σβήνεις τις περιττές γραμμές και ο Pikachu είναι στο πλευρό σου!

ΑΪΒΙΣΑΡ



1. Ξεκινάς σχεδιάζοντας ένα οβάλ για το κεφάλι και προσθέτεις τις γραμμές που τέμνονται περίπου στο κέντρο του σχήματος. Έπειτα, προσθέτεις πίσω από το οβάλ τα υπόλοιπα σχήματα που αποτελούν το σώμα, τα φτερά, τα πόδια και τα αφτιά του Άιβισαρ.

2. Σχεδιάζεις τα μάτια, τη μύτη και το στόμα και προσθέτεις τις λεπτομέρειες στο σώμα, στα πόδια και στα φτερά, όπως φαίνεται στο σκίτσο. Μην ανησυχείς. Είναι πολύ πιο εύκολο απ' ό,τι φαίνεται!

3. Ολοκληρώνεις το σκίτσο σου προσθέτοντας τις κεντρικές λεπτομέρειες στα φτερά και τα τριγωνικά σημάδια στο σώμα. Σβήνεις τις περιττές γραμμές και ο Άιβισαρ είναι έτοιμος!

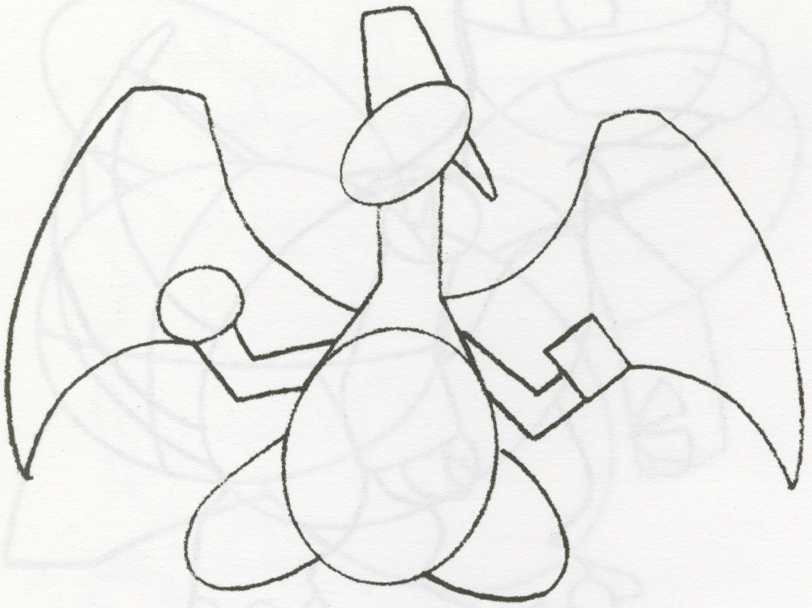
ΤΣΑΡΜΙΛΙΟΝ

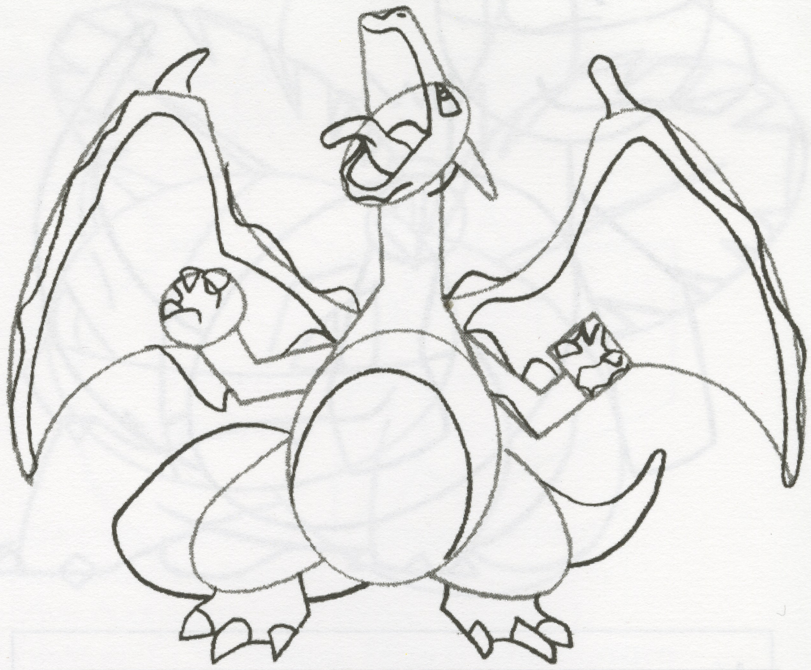
1. Για να φτιάξεις τον Τσαρμίλιον, σχεδιάζεις έναν κύκλο για το κεφάλι. Έπειτα φτιάχνεις ένα μεγαλύτερο οβάλ για το σώμα. Προσθέτεις το λαιμό, τον ώμο, τα χέρια και την ουρά. Συμπληρώνεις τα μάτια και το ρύγχος.

2. Τώρα προσθέτεις τις λεπτομέρειες στο κεφάλι, στο λαιμό, στο σώμα και στην ουρά, όπως φαίνεται στο σκίτσο. Σχεδιάζεις τα πόδια και χρησιμοποιείς μικρά τριγωνικά σχήματα για να φτιάξεις τα νύχια.

3. Για να συμπληρώσεις τον Τσαρμίλιον, σχεδιάζεις τη φλόγα στην άκρη της ουράς. Εδώ μπορείς ν' αφήσεις τη φαντασία σου ελεύθερη. Η φλόγα σου δε χρειάζεται να είναι ολόιδια μ' αυτή του σκίτσου! Μην ξεχάσεις να σβήσεις τις περιττές γραμμές.

ΤΣΑΡΙΖΑΡΝΤ



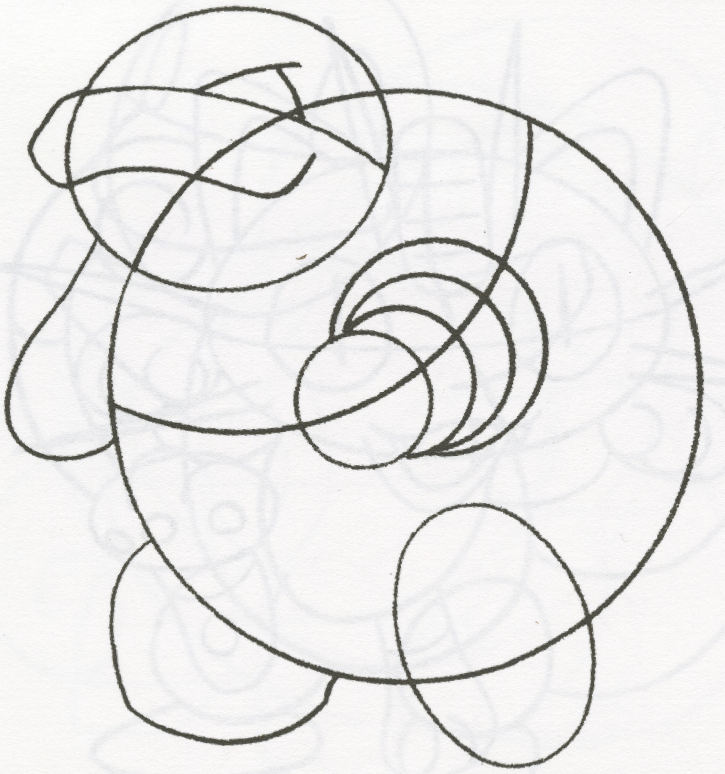


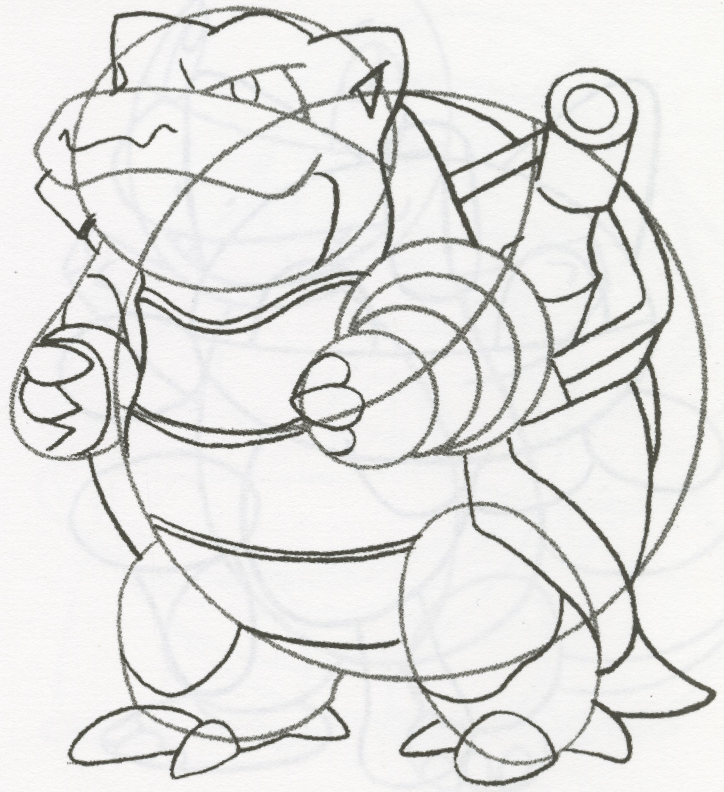
1. Για να φτιάξεις τον Τσάριζαρντ, σχεδιάζεις πρώτα το κεφάλι κι έπειτα το σώμα, το λαιμό, τα πόδια, τα χέρια και τα φτερά. Πρόσεχε! Τα μέλη του Πόκεμον πρέπει να έχουν το ίδιο μέγεθος δεξιά και αριστερά.

2. Προσθέτεις τις λεπτομέρειες στο κεφάλι, στα φτερά και στο σώμα για να ζωντανέψεις τον Τσάριζαρντ. Προτού προσθέσεις το στόμα, τα χέρια και τα πόδια, καλύτερα να εξασκηθείς σ' ένα άλλο χαρτί.

3. Ολοκληρώνεις το σχέδιο προσθέτοντας τις λεπτομέρειες των φτερών και των πτυχών του δέρματος και, φυσικά, τις φλόγες που βγαίνουν απ' το στόμα και την ουρά του. Σβήνεις τις περιττές γραμμές και ο Τσάριζαρντ είναι έτοιμος για επίθεση!

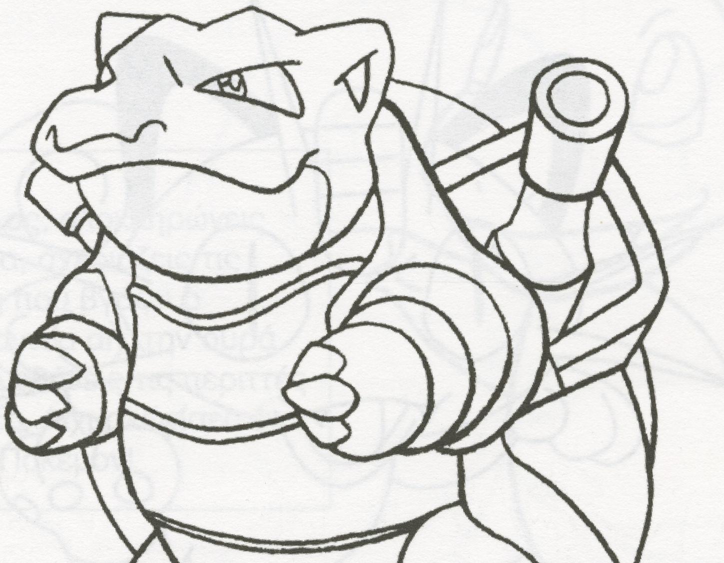
ΜΠΛΑΣΤΟΪΖ





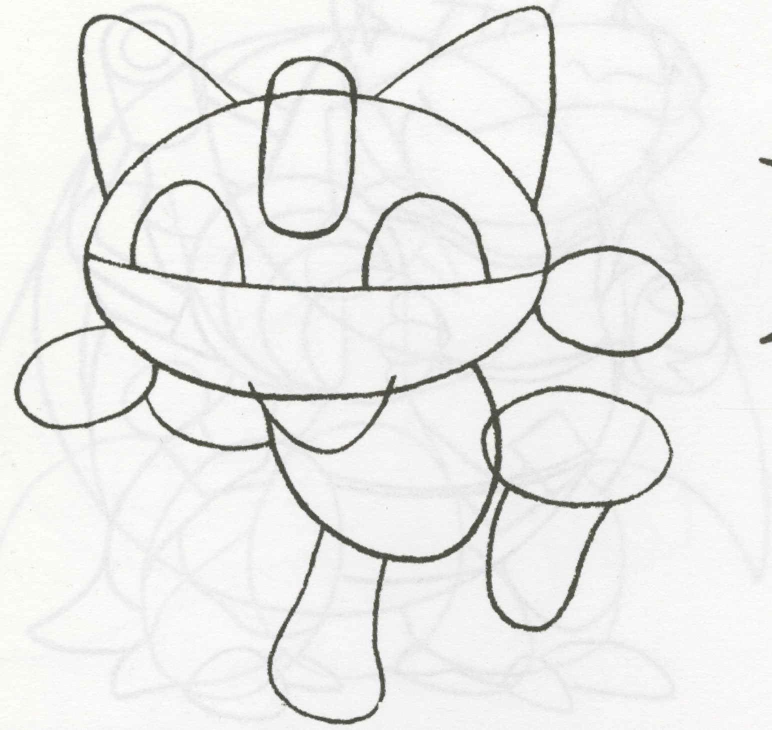
1. Φτιάχνεις έναν κύκλο για το κεφάλι κι έναν άλλον πολύ μεγαλύτερο κύκλο, που μπαίνει μέσα στο μικρό, για το σώμα. Ξεκινάς να σχεδιάζεις τα μάτια, το ρύγχος, τα χέρια και τα πόδια. Βλέπεις πως το αριστερό χέρι αποτελείται από τέσσερις κύκλους;

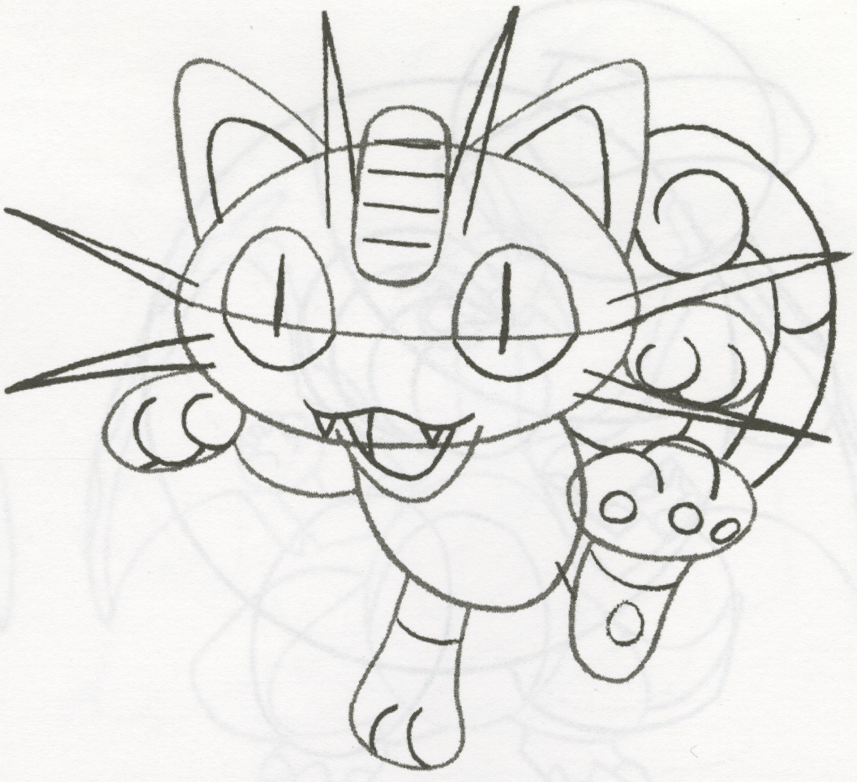
2. Προσθέτεις τις λεπτομέρειες στο κεφάλι, στα χέρια, στο σώμα και στα πόδια, όπως βλέπεις στο σκίτσο. Το όπλο του Μπλάστοϊζ είναι φτιαγμένο από κύκλους, τετράγωνα και κυλίνδρους. Μην ξεχάσεις να σχεδιάσεις το όπλο του στο σωστό σημείο.



3. Προσθέτεις τις τελευταίες λεπτομέρειες, σβήνεις τις περιττές γραμμές και ο Μπλάστοϊζ είναι έτοιμος!

ΜΙΑΟΥΘ

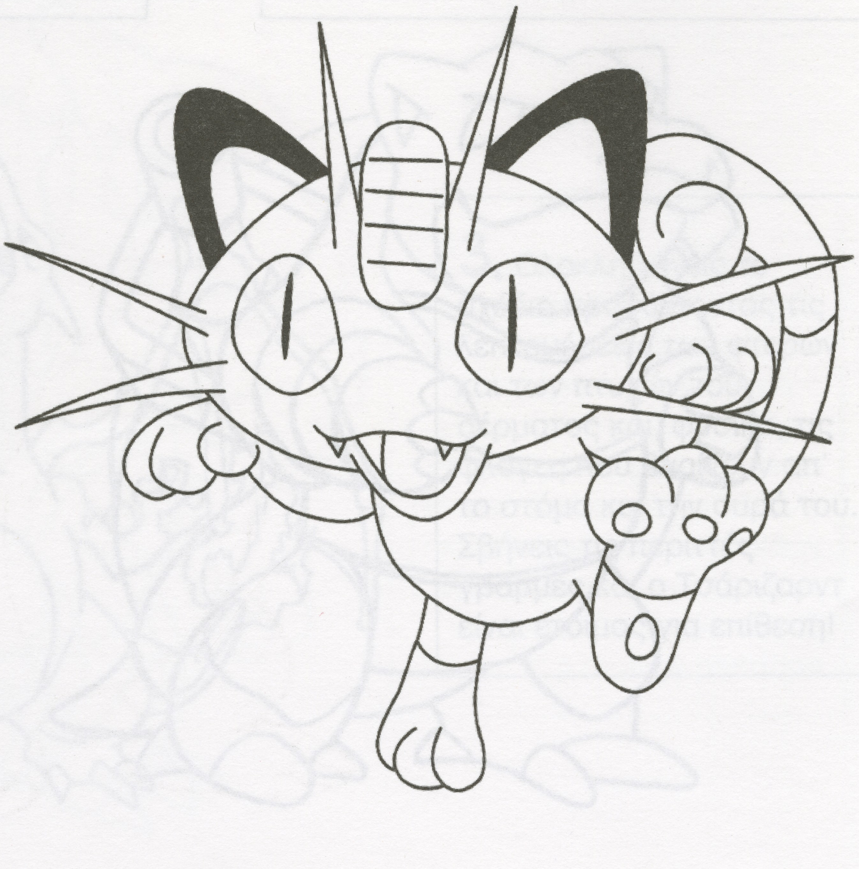




1. Το σχέδιο του Μιάουθ ξεκινάει μ' ένα οβάλ κεφάλι που χωρίζεται στη μέση με μια καμπυλωτή γραμμή. Προσθέτεις τα μάτια, τ' αφτιά, το στόμα και σχεδιάζεις το σώμα. Τώρα σχεδιάζεις τα χέρια και τα πόδια.

2. Όλες οι λεπτομέρειες, που βλέπεις σ' αυτό το σκίτσο, τοποθετούνται στα σχήματα που έχεις ήδη φτιάξει. Τώρα μπορείς να προσθέσεις και την ουρά.

3. Μαυρίζεις το περίγραμμα των αφτιών, σβήνεις τις περιττές γραμμές κι έχεις αιχμαλωτίσει τον Μιάουθ!

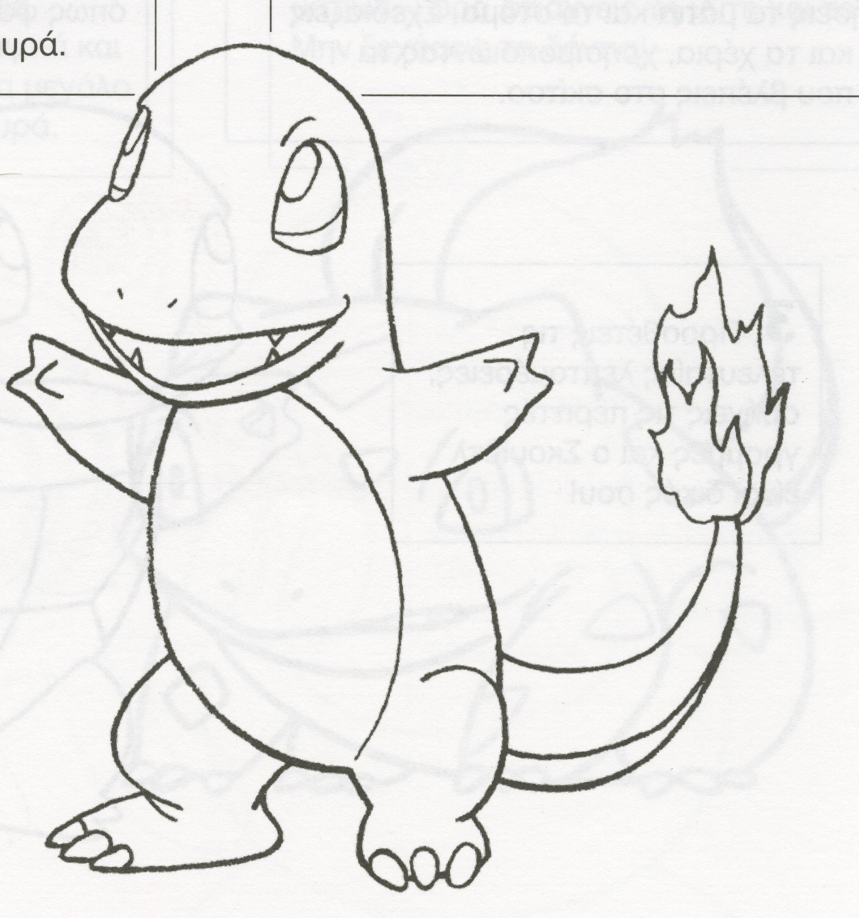


ΤΣΑΡΜΑΝΤΕΡ

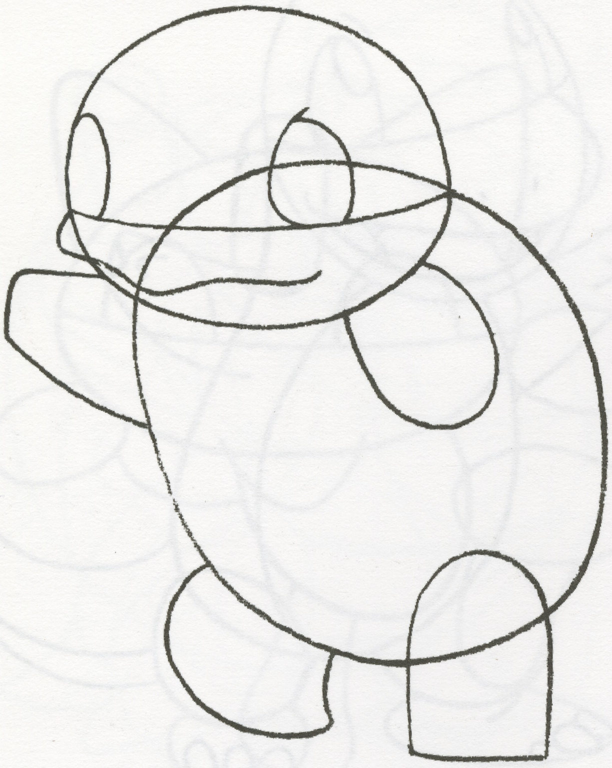
1. Ξεκινάς μ' ένα οβάλ για το κεφάλι, το οποίο χωρίζεις στη μέση με μια καμπύλη γραμμή. Έπειτα βάζεις τα μάτια και το στόμα, όπως φαίνονται στο σκίτσο. Το σώμα ενώνεται με το πίσω μέρος του κεφαλιού. Ξεκινάς να σχεδιάζεις τα χέρια, τα πόδια και την ουρά.

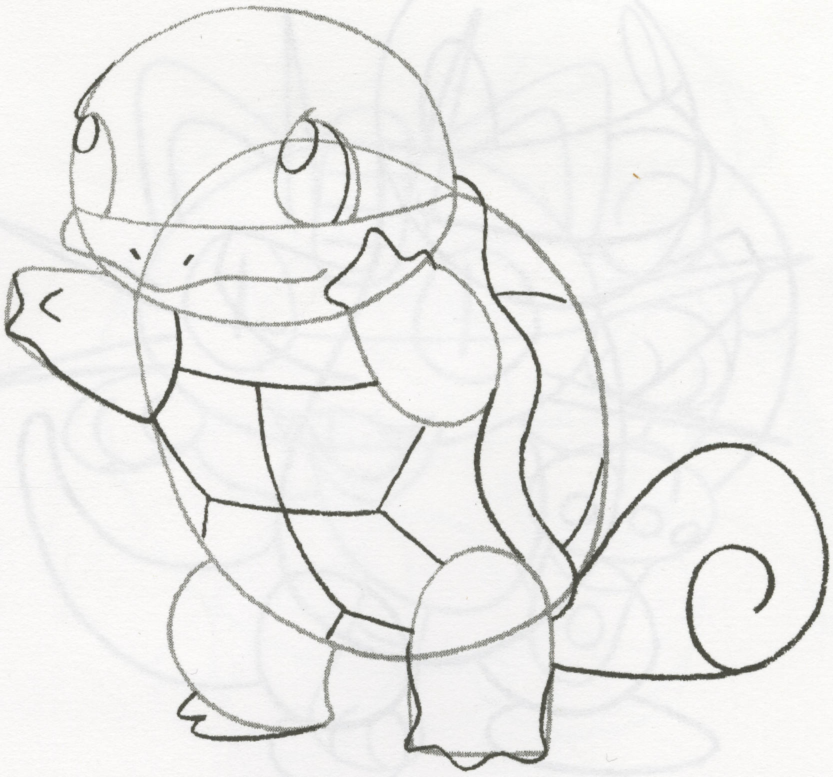
2. Προσθέτεις τα δάχτυλα των χεριών και των ποδιών, καθώς και τις λεπτομέρειες στο στόμα, στα μάτια, στο σώμα και στην ουρά.

3. Τέλος, ολοκληρώνεις τα μάτια, σχεδιάζεις τις φλόγες που βγάζει ο Τσάρμαντερ απ' την ουρά του και σβήνεις τις περιττές γραμμές. Αιχμαλώτισες ένα ακόμα Πόκεμον!



ΣΚΟΥΙΡΤΛ

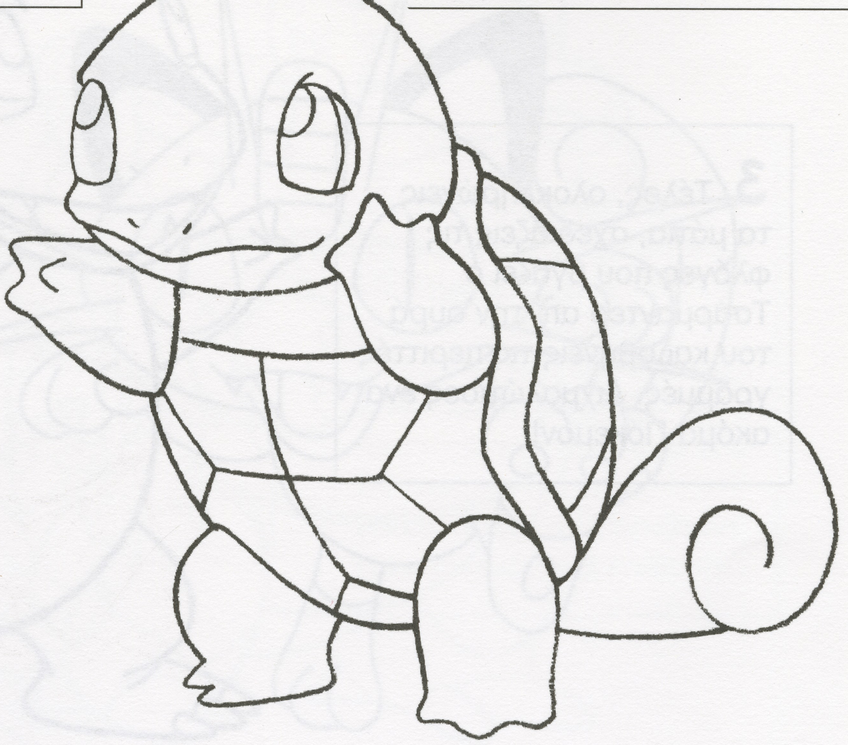




1. Το κεφάλι του Σκουίρτλ είναι ένα οβάλ και μπαίνει μέσα σ' ένα μεγαλύτερο οβάλ που είναι το σώμα του. Φτιάχνεις μια οριζόντια γραμμή, που χωρίζει στα δύο το κεφάλι του και σε βοηθάει να τοποθετήσεις τα μάτια και το στόμα. Σχεδιάζεις τα πόδια και τα χέρια, χρησιμοποιώντας τα σχήματα που βλέπεις στο σκίτσο.

2. Προσθέτεις τα δάχτυλα των χεριών και των ποδιών και σχεδιάζεις αρκετά κυκλάκια για να φτιάξεις την ουρά. Έπειτα προσθέτεις τις λεπτομέρειες στο πρόσωπο και στο σώμα, όπως φαίνονται στο σκίτσο.

3. Προσθέτεις τις τελευταίες λεπτομέρειες, σβήνεις τις περιττές γραμμές και ο Σκουίρτλ είναι δικός σου!



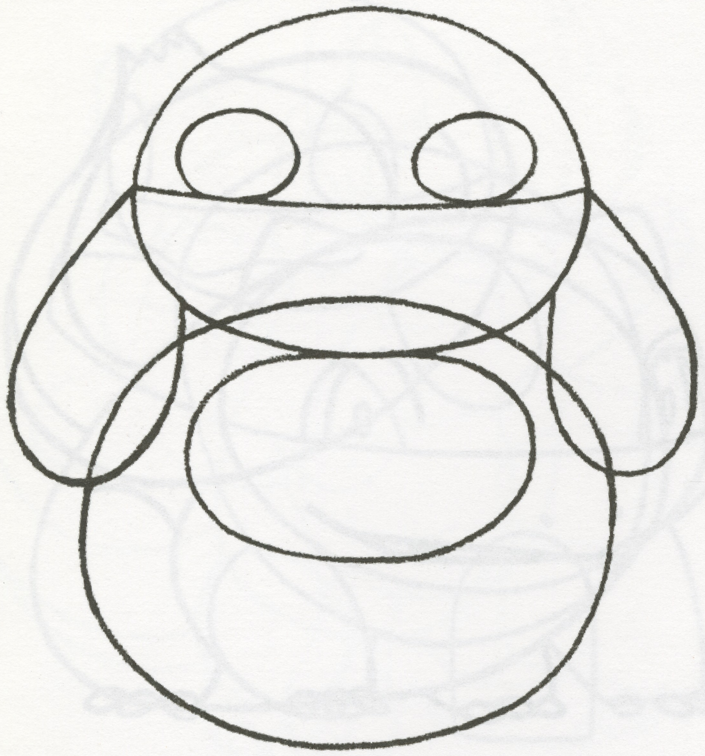
ΜΠΟΥΛΜΠΑΣΑΡ

1. Ξεκινάς μ' ένα οβάλ για το κεφάλι και μ' ένα μεγαλύτερο οβάλ για το σώμα. Κοίτα πώς το ένα οβάλ μπαίνει μέσα στο άλλο! Φτιάχνεις μια οριζόντια γραμμή που χωρίζει στα δύο το κεφάλι για να τοποθετήσεις πιο εύκολα τα μάτια. Έπειτα σχεδιάζεις δύο τρίγωνα για τ' αφτιά και φτιάχνεις τα δύο χέρια. Προσθέτεις ένα μεγάλο οβάλ στην πλάτη για να φτιάξεις την ουρά.

2. Προσθέτεις τις λεπτομέρειες στην ουρά του Μπούλμπασαρ, όπως δείχνει το σκίτσο. Έπειτα σχεδιάζεις τα άλλα δύο πόδια και προσθέτεις τα νύχια και τις λεπτομέρειες των ματιών. Τώρα φτιάχνεις τη μύτη και το στόμα. Μην ξεχάσεις τα δόντια!

3. Τέλος, προσθέτεις τις κηλίδες στο σώμα του Μπούλμπασαρ, σβήνεις τις περιττές γραμμές και άλλο ένα Πόκεμον έχει γίνει δικό σου!

ΣΑΪΝΤΑΚ

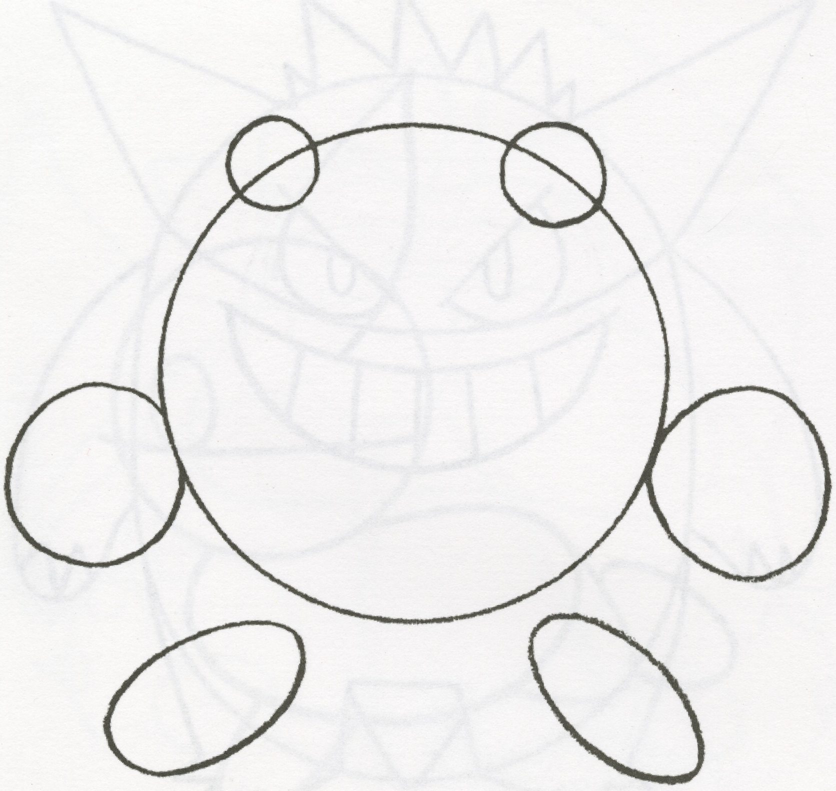


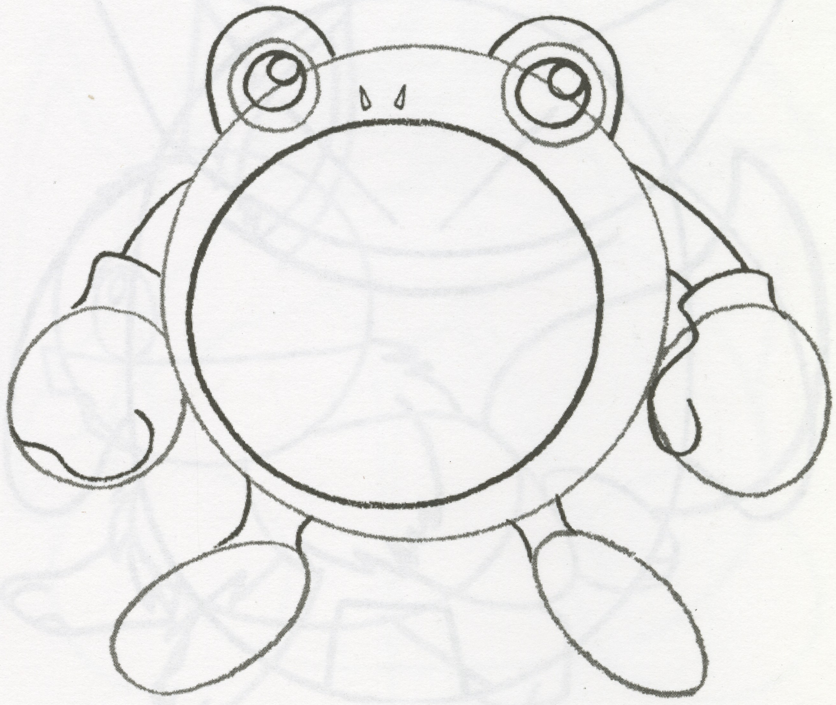
1. Το κεφάλι του Σάιντακ είναι ένα οριζόντιο οβάλ. Χωρίζεις το οβάλ στη μέση με μια οριζόντια γραμμή για να τοποθετήσεις σωστά τα μάτια. Για το σώμα φτιάχνεις ένα ακόμα οβάλ, που μπαίνει μέσα στο κεφάλι. Τα δύο σχήματα, που μοιάζουν με αφτιά σκύλου, είναι στην πραγματικότητα τα χέρια του Σάιντακ!

2. Φτιάχνεις μικρά τρίγωνα για τα χέρια και την ουρά και προσθέτεις τις λεπτομέρειες στα χέρια και στο ράμφος. Σημαδεύεις με μια τελίτσα τα μάτια του και προσθέτεις τρία φτερά στο κεφάλι.

3. Σβήνεις τις περιττές γραμμές και ο Σάιντακ ετοιμάστηκε στο πι και φι!

ΠΟΛΙΓΟΥΙΡΛ



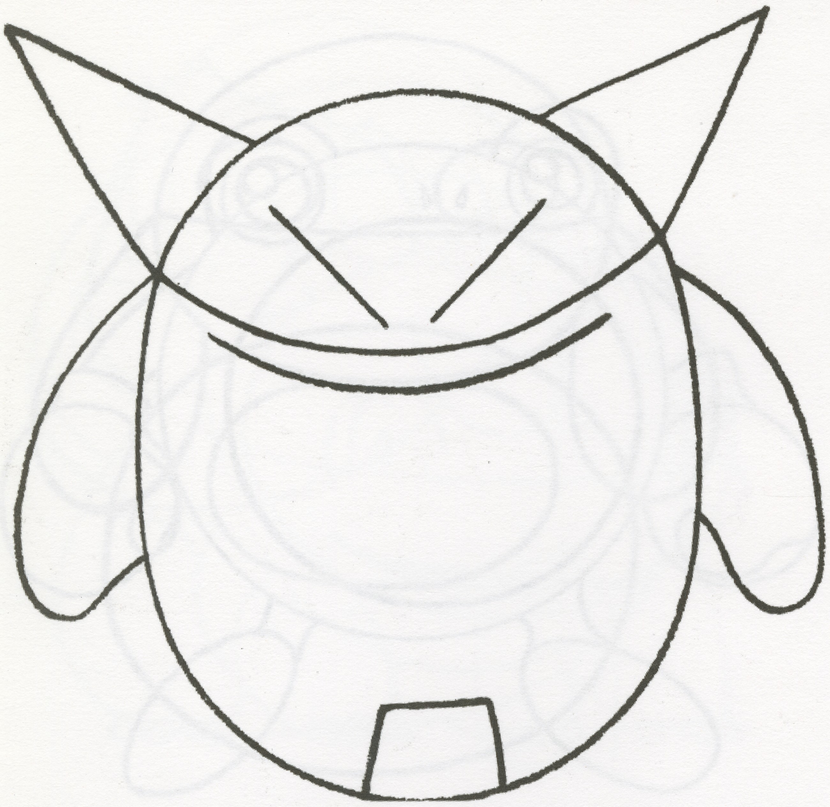


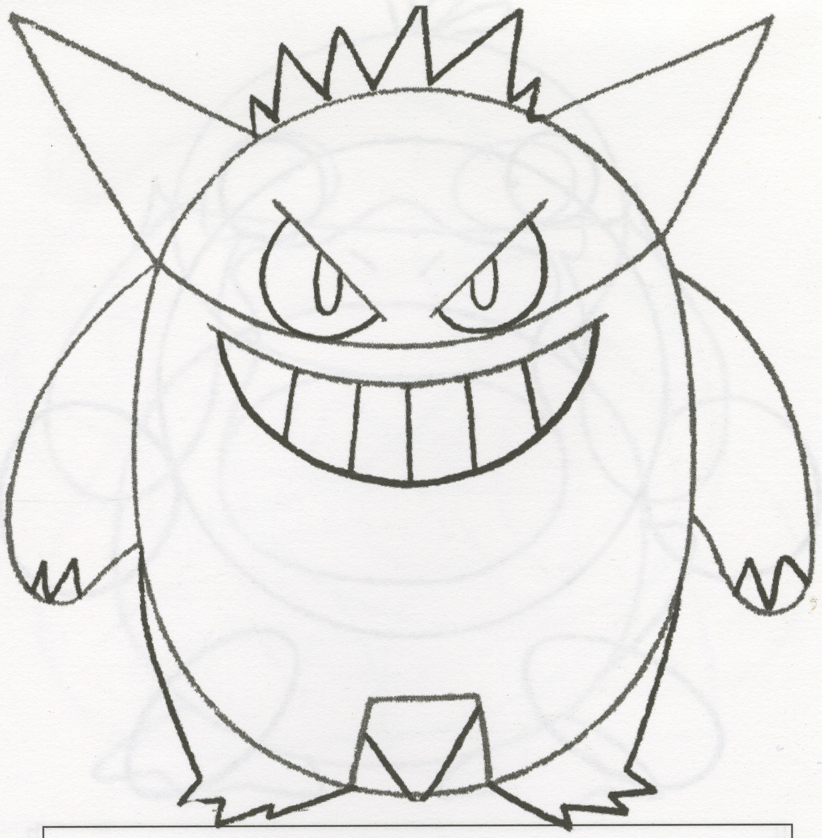
1. Ο Πόλιγουιρλ ξεκινάει μ' ένα μεγάλο κύκλο. Προσθέτεις δύο μικρότερα κυκλάκια για τα μάτια, δύο ακόμα κυκλάκια για τα χέρια και δύο μικρά οβάλ για τα πόδια.

2. Φτιάχνεις ένα δεύτερο κύκλο μέσα στον κύκλο του σώματος και σχεδιάζεις τα χέρια και τα πόδια. Προσθέτεις τις λεπτομέρειες στα χέρια και στα μάτια. Για να φτιάξεις τη μύτη, σχεδιάζεις δύο μικρά τριγωνάκια.

3. Μαυρίζεις τα μάτια, αφήνοντας δύο άσπρες κηλίδες στο πάνω μέρος τους και σχεδιάζεις στην κοιλιά ένα μαύρο σπιράλ, όπως φαίνεται στο σκίτσο. Σβήνεις τις περιττές γραμμές και ο Πόλιγουιρλ είναι δικός σου!

ΓΚΙΝΓΚΑΡ





1. Το σώμα του Γκίνγκαρ είναι ένας κύκλος ενώ τ' αφτιά του είναι δύο τρίγωνα. Προσθέτεις γραμμές για τα μάτια και το στόμα και ξεκινάς τα χέρια και την ουρά, όπως δείχνει το σκίτσο.

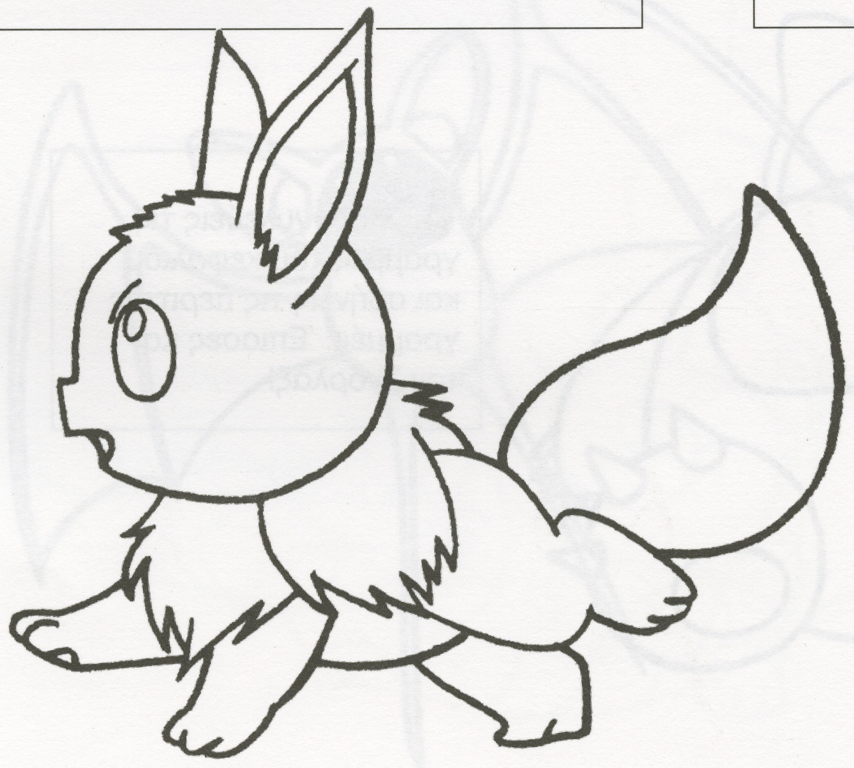
2. Τα μαλλιά, τα δάχτυλα των χεριών και των ποδιών και η ουρά είναι όλα τριγωνικά σχήματα. Σχεδιάζεις τα μάτια και φτιάχνεις στον Γκίνγκαρ ένα τεράστιο, κακό χαμόγελο!

3. Μαυρίζεις τα μάτια, αφήνοντας το πάνω μέρος λευκό. Σβήνεις τις περιττές γραμμές και ο Γκίνγκαρ είναι έτοιμος!

ΑΪΒΙ

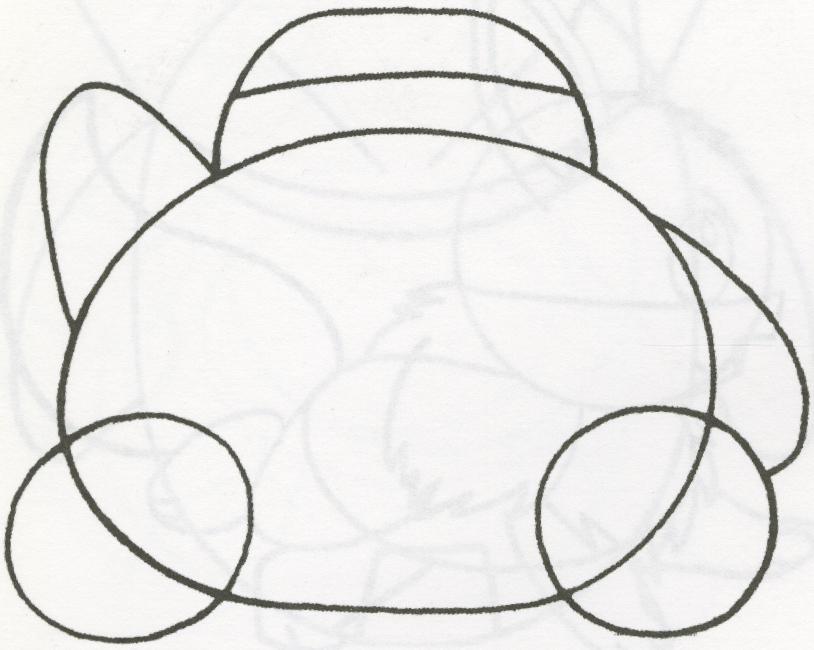
1. Ξεκινάς μ' έναν κύκλο για να φτιάξεις το κεφάλι της Άιβι. Σχεδιάζεις μια οριζόντια γραμμή που βγαίνει λίγο έξω απ' τον κύκλο και θα σε βοηθήσει να φτιάξεις τη μύτη. Τοποθετείς το μάτι πάνω στη γραμμή και φτιάχνεις το σώμα. Το αφτί της μοιάζει με φύλλο. Ξεκινάς τα πόδια, όπως δείχνει το σκίτσο.

2. Σχεδιάζεις και τ' άλλα δύο πόδια και προσθέτεις τα δάχτυλα. Σχεδιάζεις τη γούνα της Άιβι φτιάχνοντας μικρά τρίγωνα, το ένα κοντά στο άλλο. Προσθέτεις τις λεπτομέρειες στ' αφτιά, στα μάτια και στη μύτη και σχεδιάζεις την ουρά.

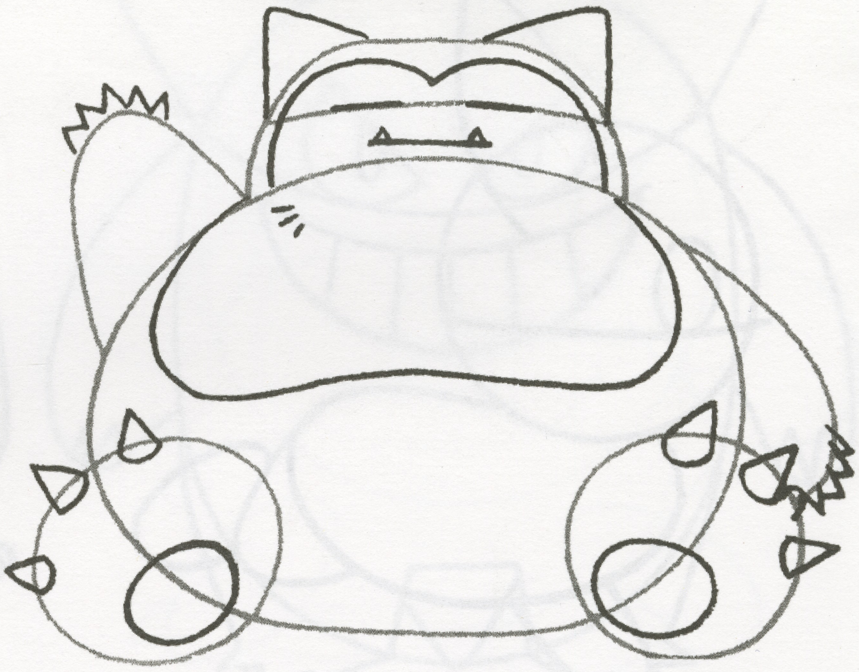


3. Σβήνεις τις περιττές γραμμές και η Άιβι είναι έτοιμη!

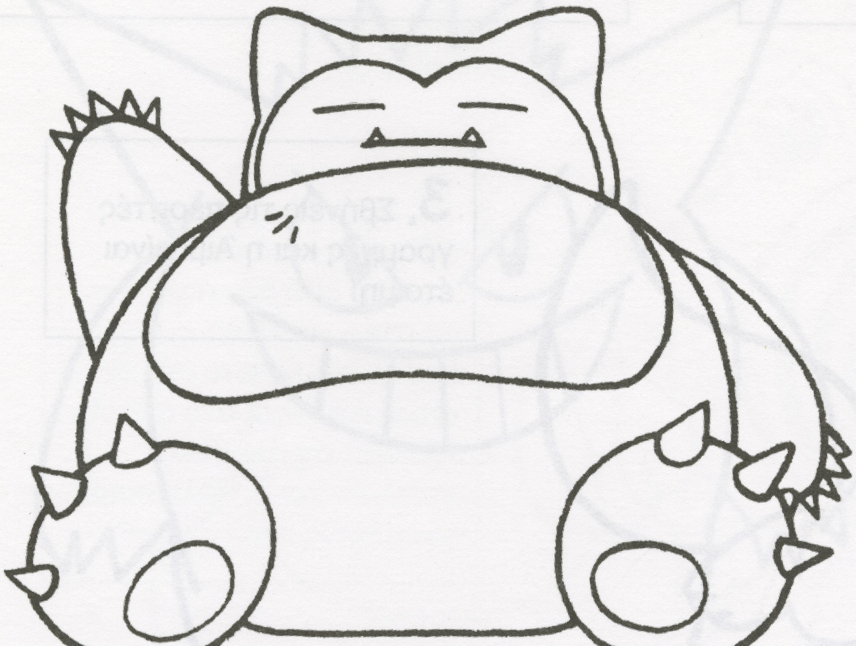
ΣΝΟΡΛΑΞ



1. Για να φτιάξεις τον Σνόρλαξ, ξεκινάς από το σώμα. Σχεδιάζεις ένα μεγάλο οβάλ και προσθέτεις τα χέρια, τα πόδια και το κεφάλι, όπως φαίνεται στο σκίτσο.

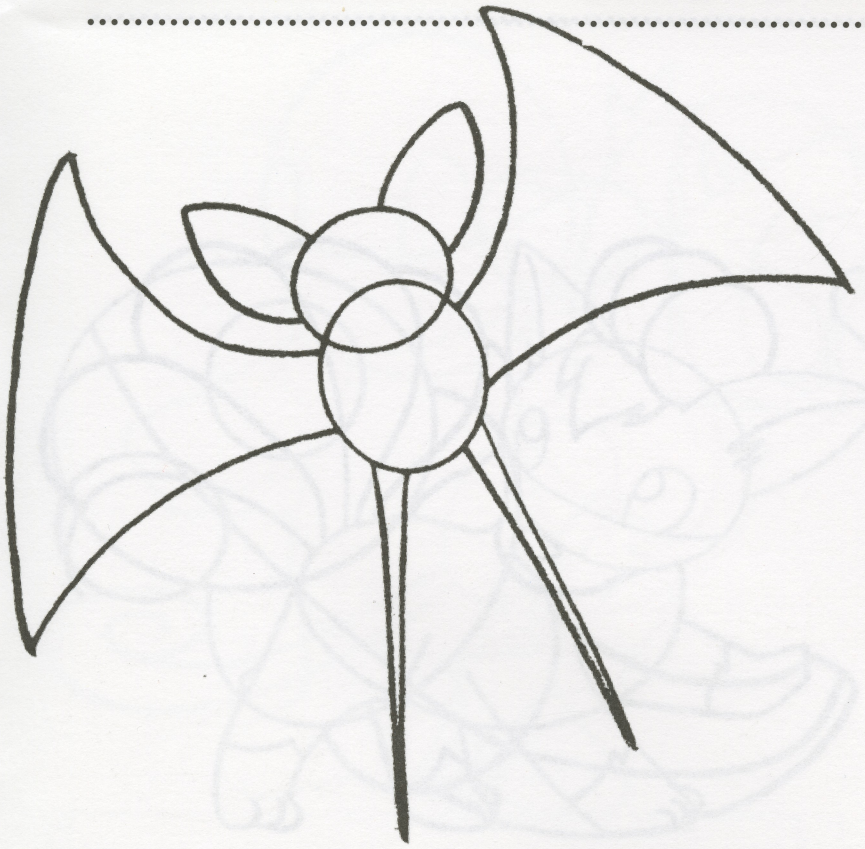


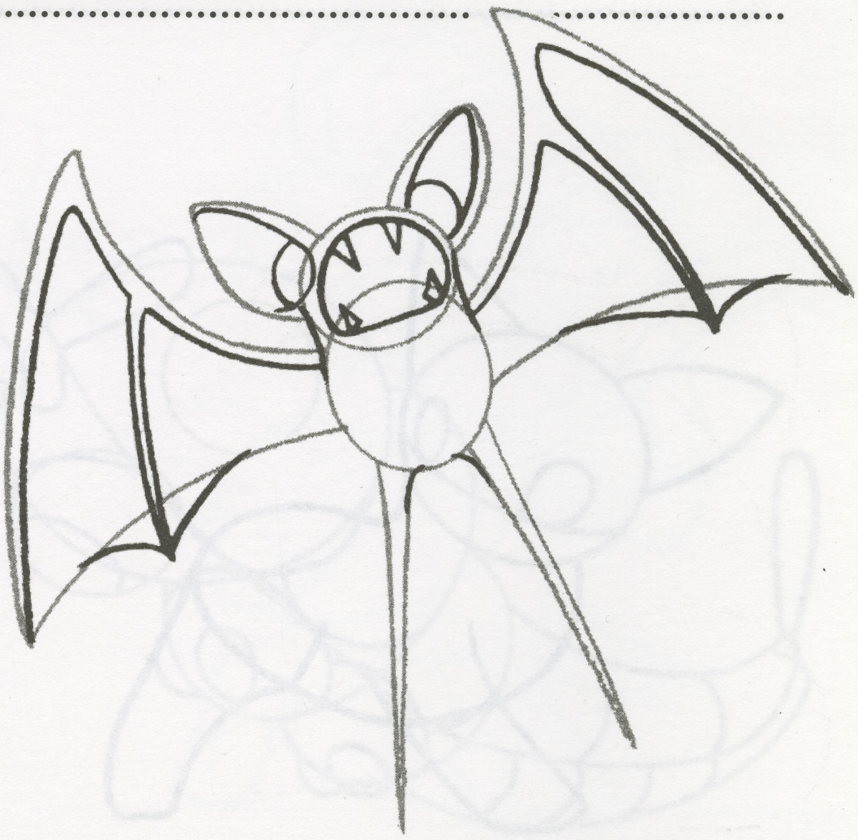
2. Σχεδιάζεις μια καμπύλη στο κεφάλι και μία στο σώμα. Προσθέτεις τα μάτια και το στόμα και τρεις γραμμές στο στήθος. Χρησιμοποιείς μικρά τρίγωνα για τα δόντια, τα αφτιά και τα δάχτυλα. Για να φτιάξεις τα πόδια του, χρησιμοποιείς κώνους και κυκλάκια.



3. Στρογγυλεύεις τις γραμμές του κεφαλιού και σβήνεις τις περιττές γραμμές. Έπιασες και τον Σνόρλαξ!

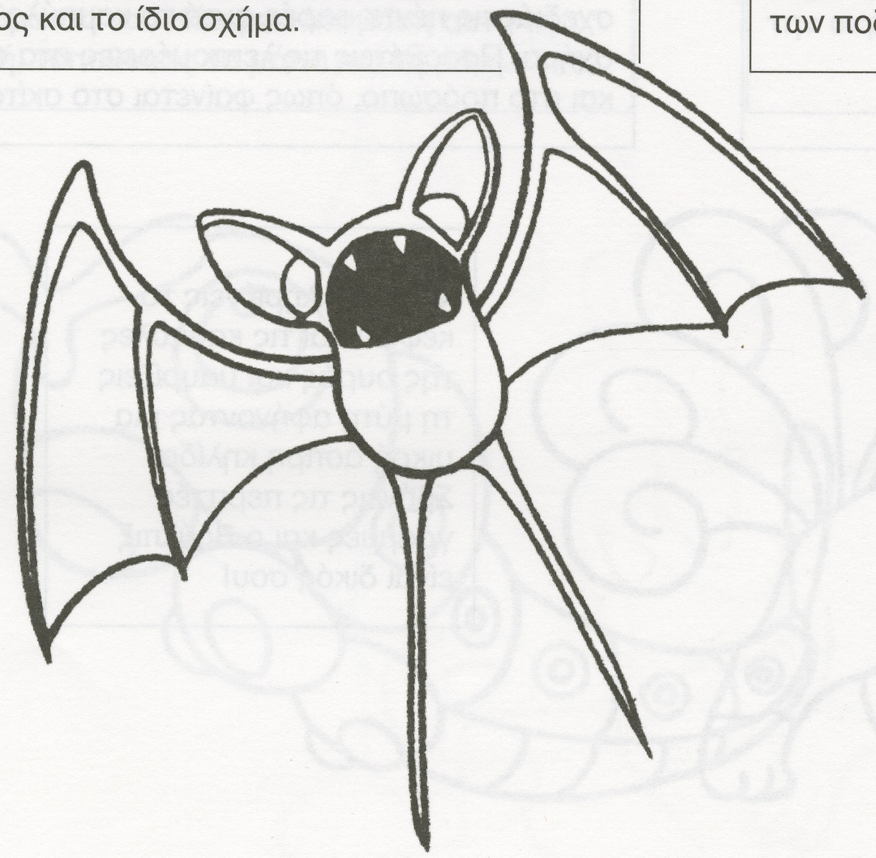
ΖΟΥΜΠΑΤ





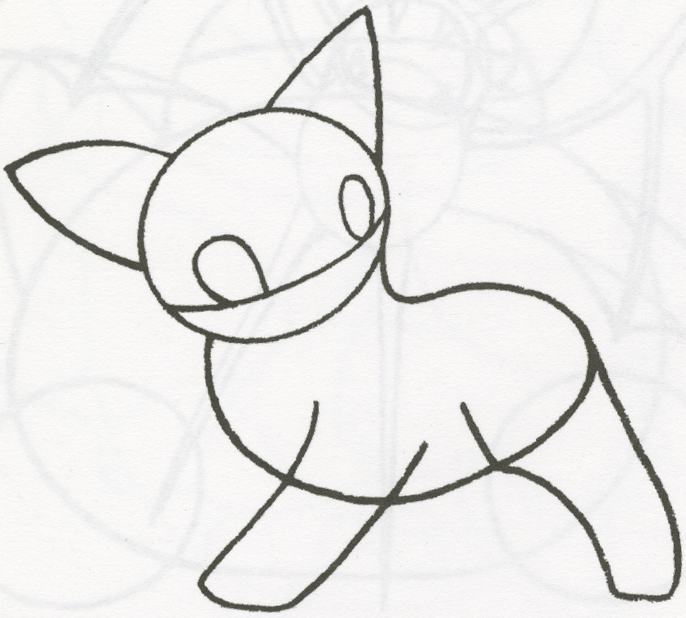
1. Δύο οβάλ, που μπαίνουν το ένα μέσα στο άλλο, σχηματίζουν το κεφάλι του Ζούμπατ. Αφού σχεδιάσεις τα οβάλ, προσθέτεις τα φτερά, τα αφτιά και τα πόδια. Προσπάθησε να φτιάξεις τα φτερά έτσι ώστε να έχουν το ίδιο μέγεθος και το ίδιο σχήμα.

2. Συμπληρώνεις τις λεπτομέρειες στα μάτια και σχεδιάζεις το στόμα και τα τέσσερα τριγωνικά δόντια. Έπειτα προσθέτεις τις λεπτομέρειες στα αφτιά και κάνεις πιο «απαλές» τις καμπύλες του λαιμού και των ποδιών.



3. Μαυρίζεις το στόμα (αφήνοντας τα δόντια άσπρα), σβήνεις τις περιττές γραμμές και αιχμαλώτισες αυτό το ιπτάμενο Πόκεμον!

ΒΟΥΛΠΙΞ

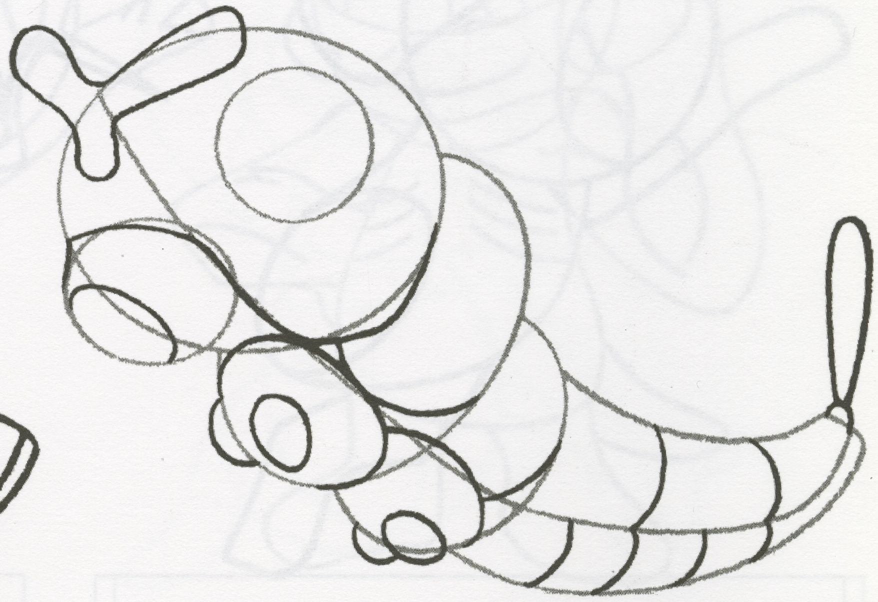


1. Ξεκινάς με ένα οβάλ για το κεφάλι, με ένα καμπύλο σχήμα, όπως δείχνει το σκίτσο, για το σώμα και με δύο τρίγωνα για τα αφτιά. Σχεδιάζεις μια οριζόντια γραμμή στο κεφάλι και φτιάχνεις τα μάτια. Έπειτα προσθέτεις τα σχήματα για τα πόδια.

2. Σχεδιάζεις τα άλλα δύο πόδια και προσθέτεις τα δάχτυλα και τις λεπτομέρειες, όπως φαίνεται στο σκίτσο. Ξεκινάς τις καμπύλες, που έχει ο Βούλπιξ πάνω απ' το κεφάλι του, και την ουρά. Για να φτιάξεις την ουρά, πρέπει να σχεδιάσεις πέντε φορές αυτό το καμπύλο σχήμα. Προσθέτεις τις λεπτομέρειες στα αφτιά και στο πρόσωπο, όπως φαίνεται στο σκίτσο.

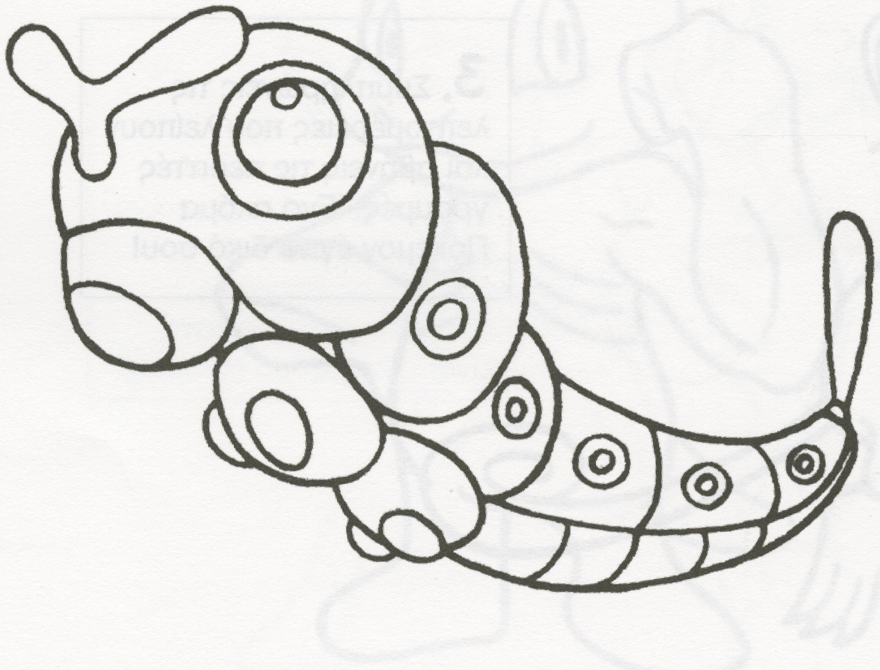
3. Ολοκληρώνεις το κεφάλι και τις καμπύλες της ουράς και μαυρίζεις τη μύτη αφήνοντας μια μικρή άσπρη κηλίδα. Σβήνεις τις περιττές γραμμές και ο Βούλπιξ είναι δικός σου!

ΚΑΤΕΡΠΙ



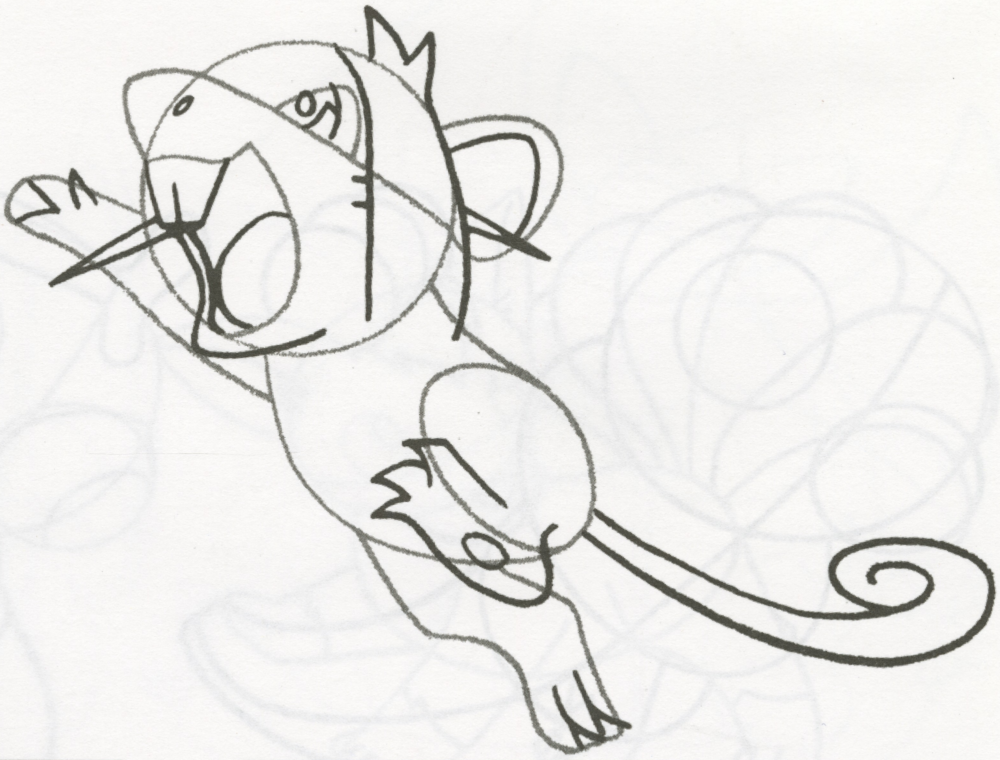
1. Ξεκινάς μ' ένα οβάλ για το κεφάλι. Έπειτα φτιάχνεις όλο το σώμα μέχρι την ουρά, σχεδιάζοντας το ένα σχήμα μετά το άλλο, όπως φαίνεται στο σκίτσο. Σχεδιάζεις μια μεγάλη καμπύλη γραμμή από την αρχή μέχρι το τέλος του σώματος του Κάτερπι. Με βάση αυτή τη γραμμή, τοποθετείς τα μάτια και τη μύτη.

2. Προσθέτεις στο σώμα τα σχήματα που βλέπεις εδώ. Το σχήμα στο κεφάλι μοιάζει με ένα μεγάλο Υ ενώ τα περισσότερα από τ' άλλα σχήματα είναι οβάλ με διαφορετικά μεγέθη. Στο στάδιο αυτό σχεδιάζεις και την ουρά.



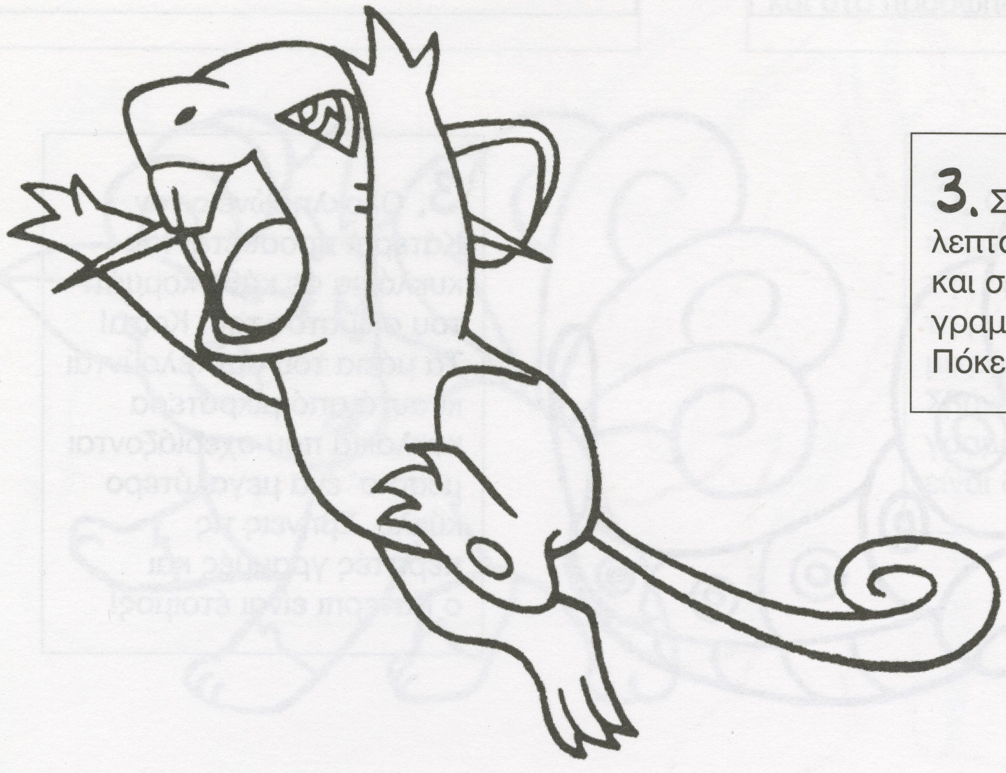
3. Ολοκληρώνεις τον Κάτερπι προσθέτοντας κυκλάκια σε κάθε κομμάτι του σώματός του. Κοίτα! Τα μάτια του αποτελούνται κι αυτά από μικρότερα κυκλάκια που σχεδιάζονται μέσα σ' ένα μεγαλύτερο κύκλο. Σβήνεις τις περιττές γραμμές και ο Κάτερπι είναι έτοιμος!

RATATA



1. Ξεκινάς μ' έναν κύκλο για το κεφάλι και σχεδιάζεις μια οριζόντια γραμμή που θα σε βοηθήσει να τοποθετήσεις σωστά τα μάτια, τη μύτη και το στόμα. Προσθέτεις το ένα χέρι, το ένα πόδι και τα αφτιά.

2. Σχεδιάζεις μια πολύ μακριά και καμπυλωτή ουρά. Σχεδιάζεις το δεύτερο χέρι και το δεύτερο πόδι και προσθέτεις τα δάχτυλα των ποδιών και των χεριών. Τέλος, προσθέτεις τις λεπτομέρειες στα αφτιά και στο πρόσωπο.



3. Συμπληρώνεις τις λεπτομέρειες που λείπουν και σβήνεις τις περιττές γραμμές. Ένα ακόμα Πόκεμον έγινε δικό σου!

ΜΑΤΣΟΠ

1. Το κεφάλι του Μάτσοπ είναι ένα οβάλ. Σχεδιάζεις μια οριζόντια γραμμή για να τοποθετήσεις τα μάτια και το στόμα. Τα υπόλοιπα μέρη του σώματος είναι λίγο πιο δύσκολα. Προσπάθησε να σχεδιάσεις τις γραμμές που φαίνονται στο σκίτσο και αφιέρωσε λίγο χρόνο σε εξάσκηση προτού προχωρήσεις στο σχέδιό σου.

2. Σειρά έχουν τώρα τα πτερύγια στο κεφάλι. Φτιάχνεις τρία ίδια σχήματα, το ένα δίπλα στο άλλο, όπως φαίνεται στο σκίτσο. Έπειτα προσθέτεις τις λεπτομέρειες στο πρόσωπο, στο σώμα και στα χέρια. Μην ξεχάσεις την ουρά!

3. Ολοκληρώνεις τα μάτια, προσθέτεις δύο γραμμές για τη μύτη και προσθέτεις τις λεπτομέρειες στα πτερύγια. Σβήνεις τις περιττές γραμμές και αιχμαλώτισες τον Μάτσοπ!

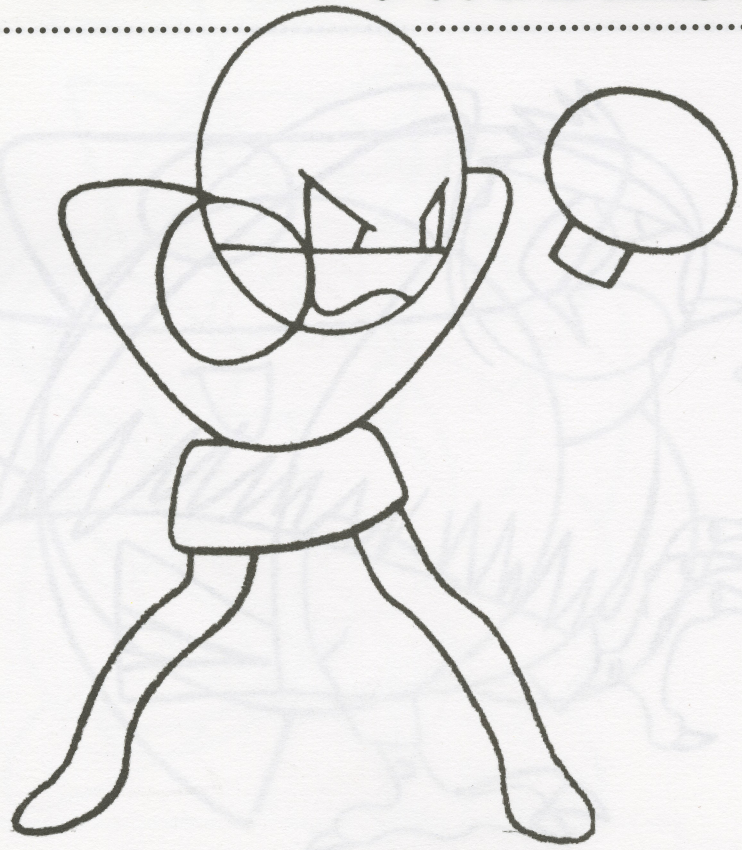
ΚΙΟΥΜΠΟΝ

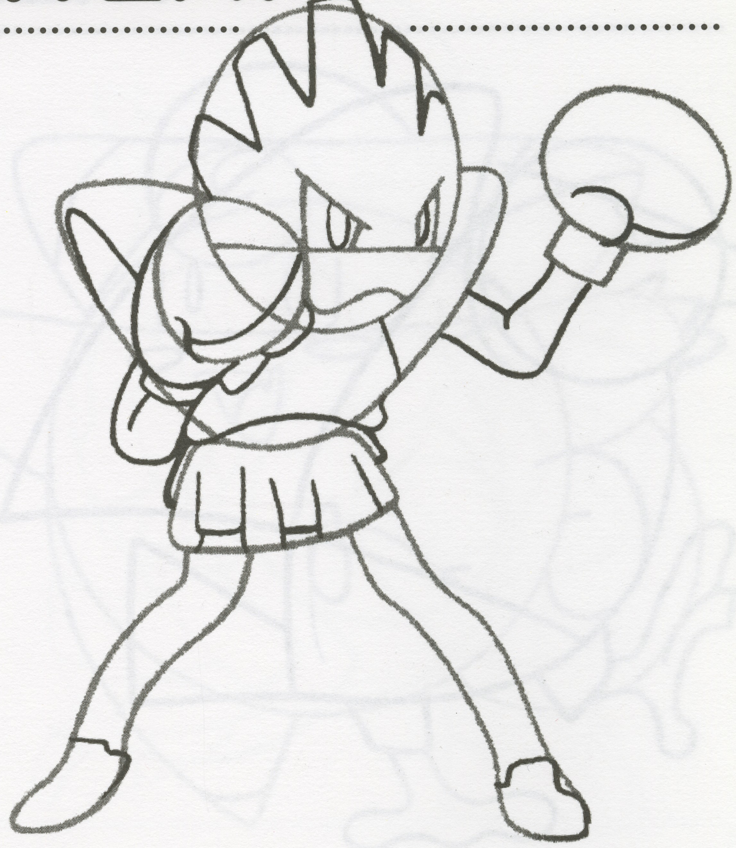
1. Το κεφάλι του Κιούμπον είναι ένα οβάλ σχήμα. Η μύτη του μοιάζει με τη μουσούδα ενός αλόγου. Το μάτι του είναι ένα τριγωνάκι μέσα σ' ένα «διαμάντι» στο κέντρο του κεφαλιού του. Ένα ακόμα οβάλ κι ένας κύκλος αποτελούν το σώμα του και το πόδι του. Μην ξεχάσεις να προσθέσεις το κόκαλο!

2. Προσθέτεις τα «καρουμπαλάκια» που έχει στο κεφάλι του και τις λεπτομέρειες στα μάτια και στη μύτη. Σχεδιάζεις τα χέρια, τα πόδια, το πτερύγιο και την ουρά.

3. Προσθέτεις τις λεπτομέρειες στα δάχτυλα των χεριών και των ποδιών, φτιάχνεις ένα μικρό μουστάκι και σβήνεις τις περιττές γραμμές. Ο Κιούμπον είναι έτοιμος για επίθεση!

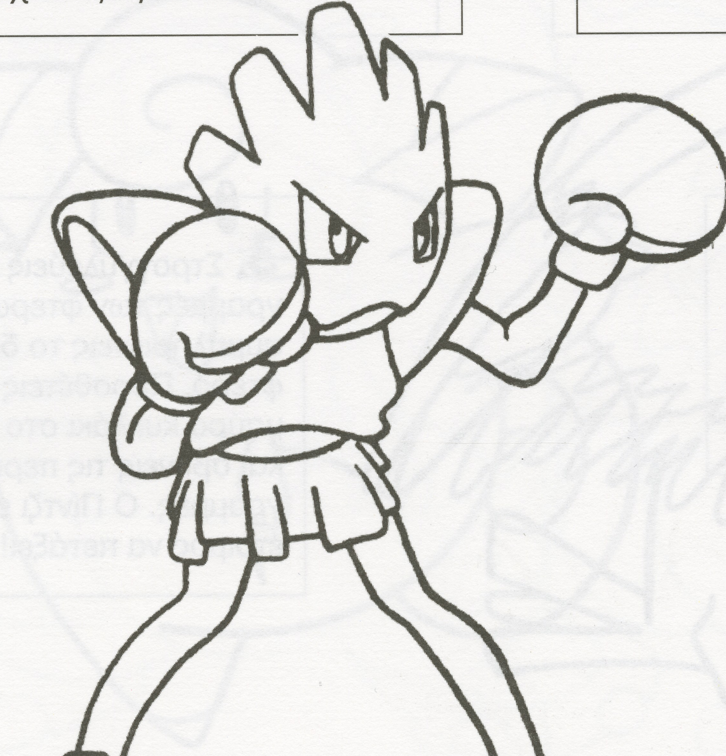
ΧΙΤΜΟΝΤΣΑΝ





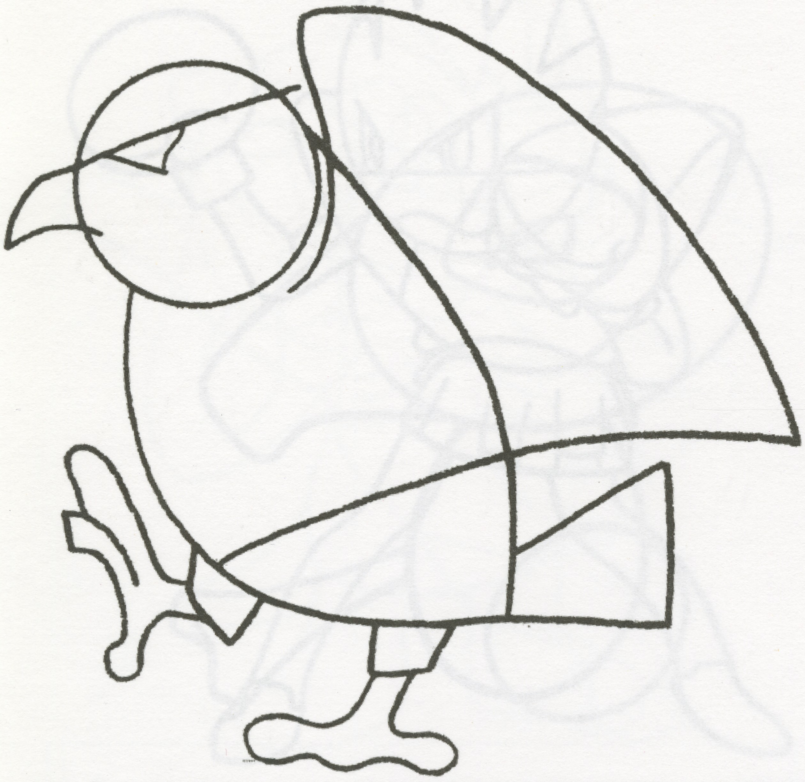
1. Σχεδιάζεις ένα οβάλ για το κεφάλι και μια οριζόντια γραμμή που θα σε βοηθήσει να τοποθετήσεις σωστά τα μάτια και το στόμα. Τώρα, φτιάχνεις ένα τρίγωνο κι ένα ορθογώνιο για το σώμα και προσθέτεις τα γάντια του μποξ. Ξεκινάς να σχεδιάζεις τα πόδια.

2. Φτιάχνεις το «λειρί» στο κεφάλι του Χίτμοντσαν, όπως δείχνει το σκίτσο. Σχεδιάζεις τα χέρια και προσθέτεις τις λεπτομέρειες στο πρόσωπο, στα γάντια, στα ρούχα και στα πόδια.



3. Προσθέτεις μαύρα κυκλάκια στα μάτια και σβήνεις τις περιττές γραμμές. Πρόσεξε! Ο Χίτμοντσαν φαίνεται να έχει άγριες διαθέσεις!

ΠΙΝΤΖΙ

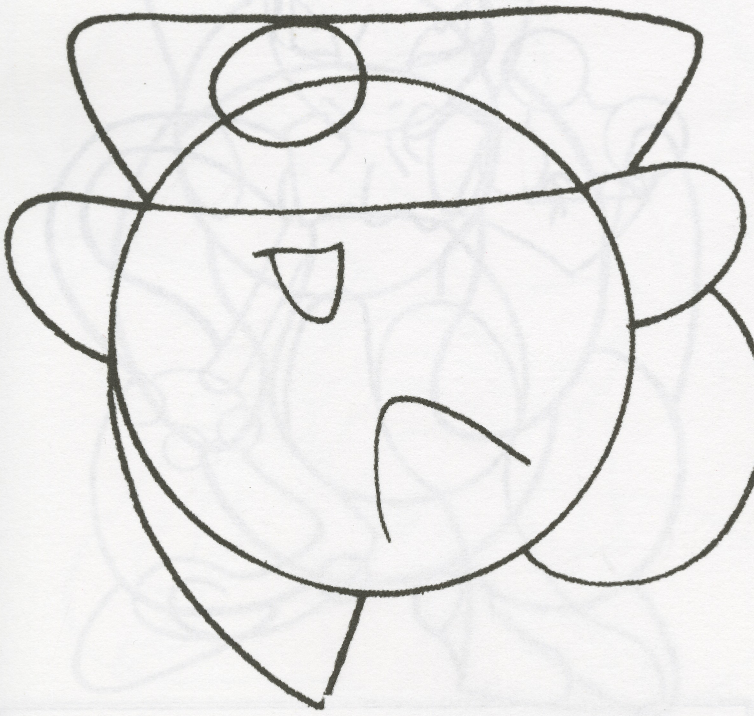


1. Το κεφάλι του είναι ένας κύκλος. Σχεδιάζεις μια γραμμή στο πάνω μέρος του για να τοποθετήσεις σωστά το μάτι και το ράμφος. Τώρα προσθέτεις το σώμα, το φτερό, την ουρά και τα πόδια.

2. Με μικρά τρίγωνα φτιάχνεις τα πούπουλα στο κεφάλι, στο σώμα, στο φτερό και στην ουρά. Σχεδιάζεις μια μεγάλη γραμμή στη δεξιά μεριά του φτερού. Προσθέτεις τα νύχια και τις άλλες λεπτομέρειες στα πόδια και στο πρόσωπο.

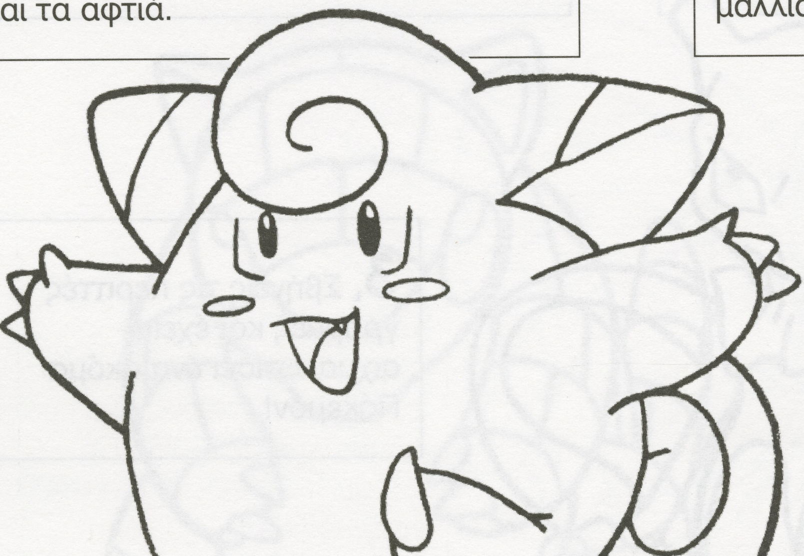
3. Στρογγυλεύεις τις γραμμές των φτερών και συμπληρώνεις το δεύτερο φτερό. Προσθέτεις ένα μαύρο κυκλάκι στο μάτι και σβήνεις τις περιττές γραμμές. Ο Πίντζι είναι έτοιμος να πετάξει!

ΚΛΕΦΕΡΙ



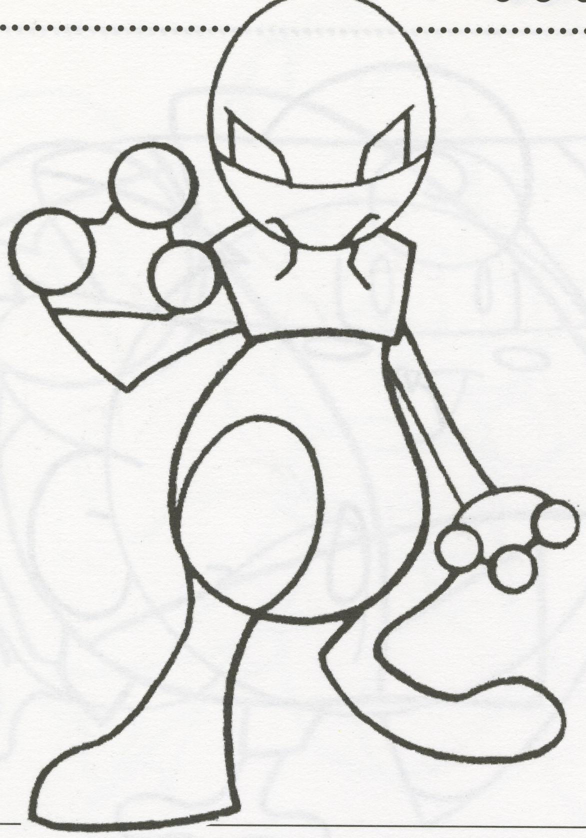
1. Το σώμα της Κλεφέρι είναι ένας μεγάλος κύκλος. Σχεδιάζεις μια οριζόντια γραμμή και προσθέτεις δύο τριγωνάκια στο σώμα. Σχεδιάζεις τα υπόλοιπα σχήματα, που φαίνονται στο σκίτσο, για να φτιάξεις τα πόδια, τα χέρια και τα αφτιά.

2. Με βάση την οριζόντια γραμμή, τοποθετείς τα μάτια και τα μάγουλα. Προσθέτεις τις λεπτομέρειες στα αφτιά και στο στόμα και σχεδιάζεις τα δάχτυλα των ποδιών και των χεριών. Σχεδιάζεις δύο μικρές καμπύλες για τα μαλλιά και άλλη μία για την ουρά.



3. Μαυρίζεις τα μάτια, αφήνοντας δύο μικρές άσπρες κουκκίδες. Σβήνεις τις περιττές γραμμές και η Κλεφέρι είναι έτοιμη!

ΜΙΟΥΤΟΥ



1. Το κεφάλι του Μιούτου είναι ένας κύκλος, ενώ το σώμα του μοιάζει μ' έναν αναποδογυρισμένο γλόμπο. Φτιάχνεις τρία κυκλάκια και τα ενώνεις για να σχηματίσεις τα χέρια. Σχεδιάζεις τα χέρια και τα πόδια, όπως φαίνονται στο σκίτσο.

2. Προσθέτεις τα κέρατα, την ουρά και τα δάχτυλα των ποδιών. Ολοκληρώνεις τα μάτια και προσθέτεις τις λεπτομέρειες στο πρόσωπο, στους ώμους, στα χέρια και στο σώμα, όπως φαίνονται στο σκίτσο.

3. Σβήνεις τις περιττές γραμμές και έχεις αιχμαλωτίσει ένα ακόμα Πόκεμον!

ΣΑΝΤΣΡΟΥ

1. Ξεκινάς μ' έναν κύκλο για το κεφάλι και με μια οριζόντια γραμμή που σε βοηθάει να τοποθετήσεις τα μάτια. Μετά προσθέτεις τα σχήματα των χεριών, τα τρίγωνα των αφτιών και το σώμα. Σειρά έχουν τώρα τα πόδια και η ουρά.

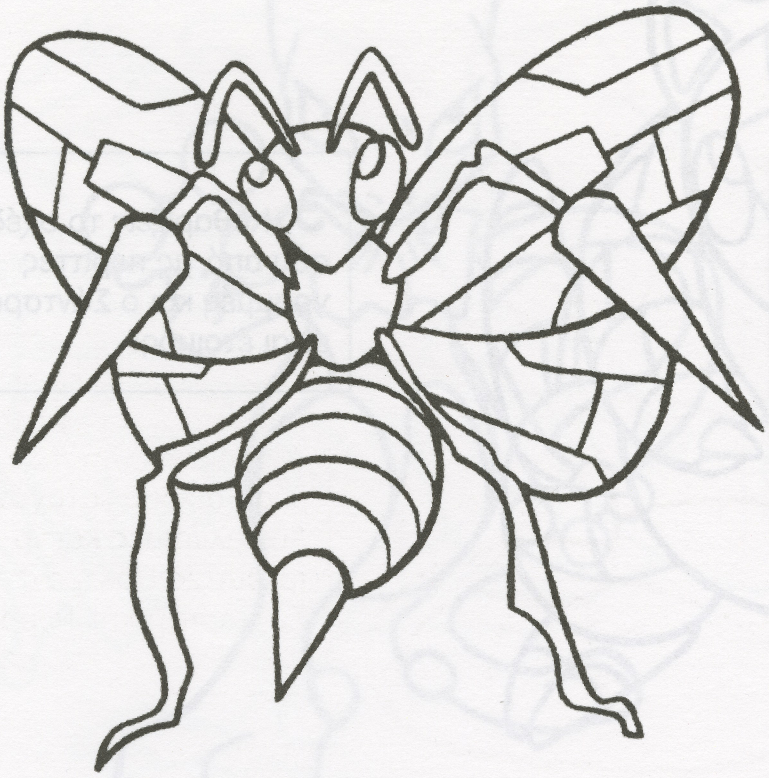
2. Προσθέτεις τις λεπτομέρειες στα αφτιά, τα μάτια, τη μύτη και το ρύγχος και φτιάχνεις τα δάχτυλα των χεριών και των ποδιών. Τώρα σχεδιάζεις τις γραμμές που σχηματίζουν την πανοπλία του Σάντσρου.

3. Καθαρίζεις το σχέδιό σου από τις περιττές γραμμές και ο Σάντσρου είναι έτοιμος!

ΜΠΙΝΤΡΙΛ

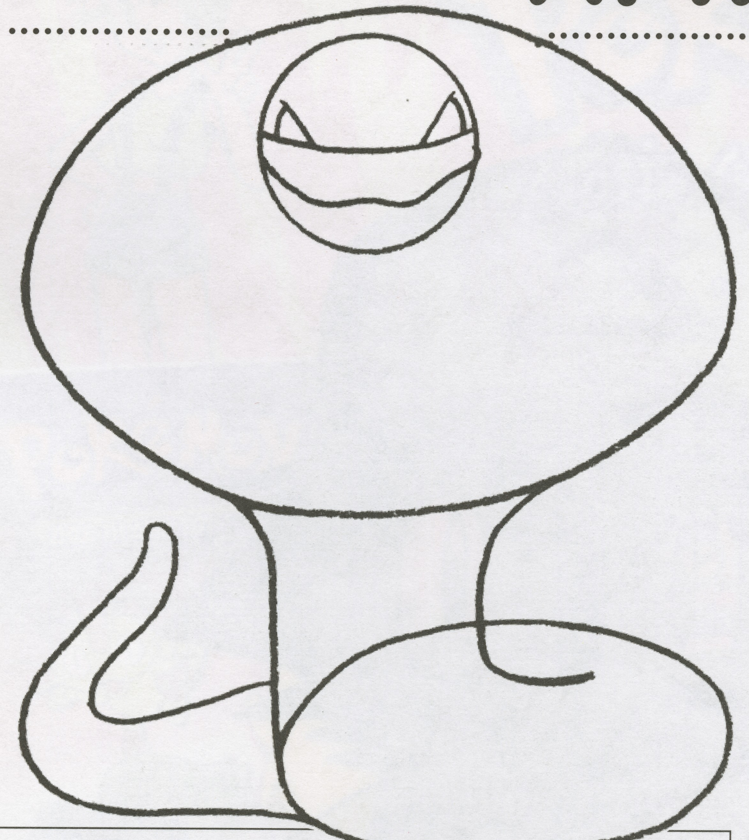
1. Το σώμα του αποτελείται από δύο οβάλ σχήματα. Για να φτιάξεις το κεφάλι του, σχεδιάζεις ένα σχήμα που μοιάζει με σταγόνα. Τα μάτια είναι κι αυτά οβάλ. Μετά προσθέτεις τα φτερά και τρεις κώνους για τα κεντριά του.

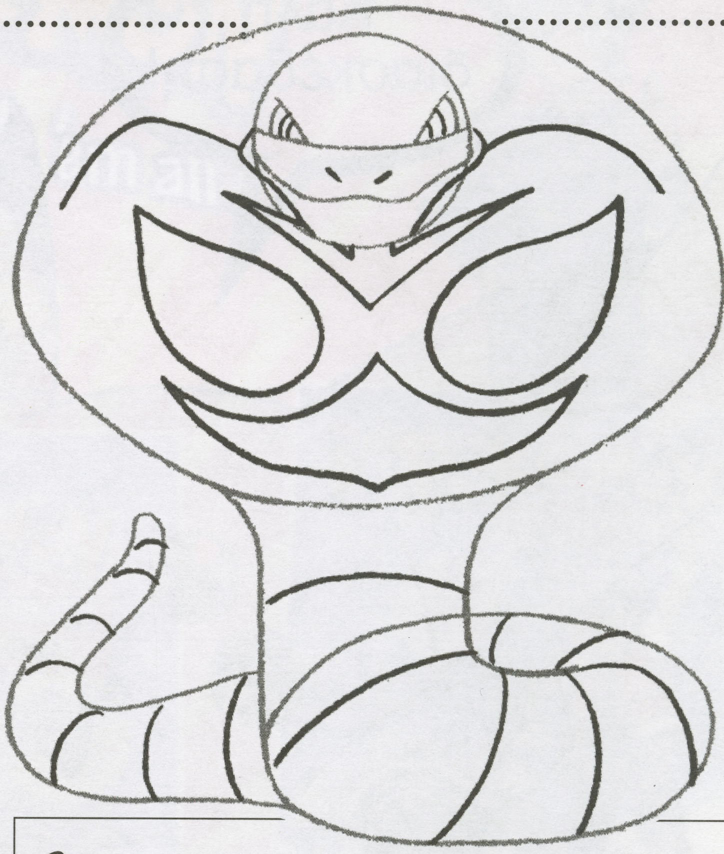
2. Καλύτερα να εξασκηθείς σ' ένα άλλο χαρτί προτού φτιάξεις τα χέρια, τα πόδια και την κεραία του Μπίντριλ. Άφησε τη φαντασία σου ελεύθερη. Δε χρειάζεται να είναι ολόιδια μ' αυτά της φωτογραφίας. Για τις λωρίδες του σώματός του, αρκεί να σχεδιάσεις μερικά ημικύκλια.



3. Προσθέτεις δύο μικρά οβάλ στα μάτια και φτιάχνεις τα σχέδια των φτερών. Σβήνεις τις περιττές γραμμές και ολοκληρώνεις το τρομερό Πόκεμον!

ΑΡΜΠΟΚ





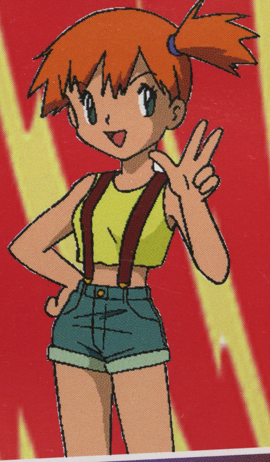
1. Σχεδιάζεις το κεφάλι του Άρμποκ μέσα σ' ένα μεγάλο κύκλο. Το σώμα του αποτελείται από τρία ενωμένα καμπυλωτά σχήματα. Τώρα σχεδιάζεις τα μάτια και το στόμα.

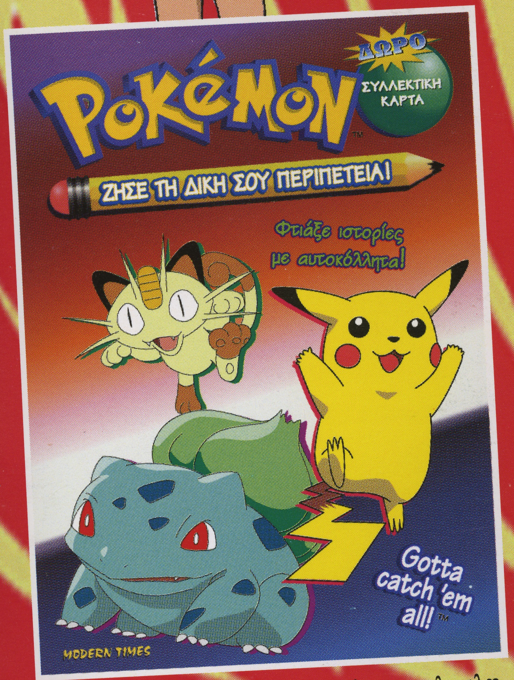
2. Προσθέτεις τις λεπτομέρειες στα μάτια και στη μύτη. Τώρα σχεδιάζεις όλα τα σχήματα που συμπληρώνουν το πρόσωπο και φτιάχνεις τις λωρίδες του σώματος.

3. Προσθέτεις τις τελευταίες λεπτομέρειες στο πρόσωπο, όπως δείχνει το σκίτσο. Αν παρατηρήσεις το σκίτσο, θα δεις ότι τα σχήματα αυτά μοιάζουν με καρδούλες κλεισμένες μέσα σε δυο «σταγόνες». Αιχμαλώτισες και το τελευταίο Πόκεμον! Συγχαρητήρια! Τώρα είσαι πραγματικά ο καλύτερος... σχεδιαστής!

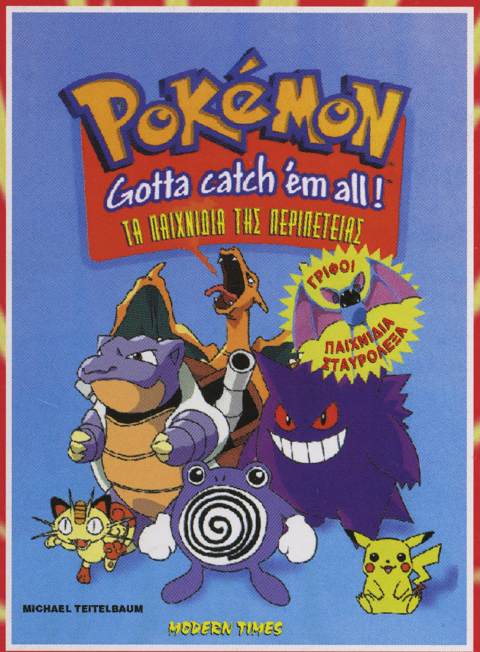
Καλή διασκέδαση!
Να θυμάσαι ότι το σχέδιο μοιάζει με την προσπάθεια να πιάσεις ένα Πόκεμον. Χρειάζεται επιμονή, υπομονή και εξάσκηση! Καλή επιτυχία!

Pokémon
Gotta catch 'em all!

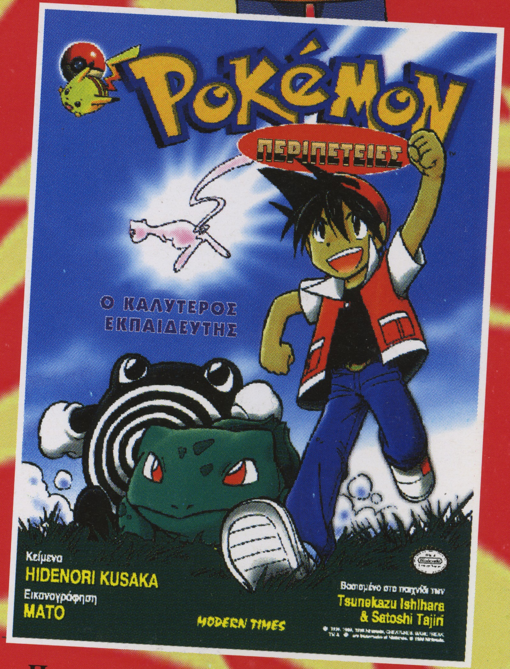




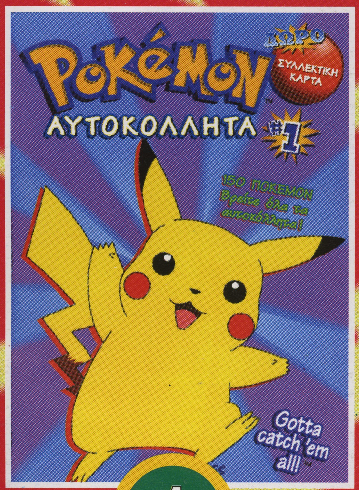
Γράψτε τις δικές σας περιπέτειες, ολοκληρώνοντας τις φράσεις σε κάθε σελίδα του βιβλίου, και χρωματίστε τις εικόνες για να ζωντανέψετε τις περιπέτειές των Πόκεμον!

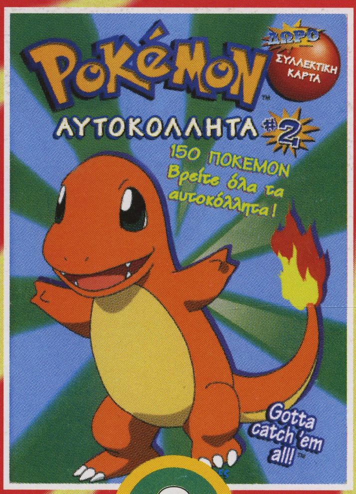


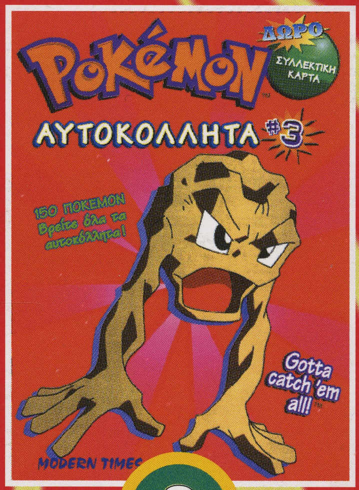
Λύστε όλα τα παιχνίδια, τα σταυρόλεξα και τις σπαζοκεφαλιές! Για κάθε παιχνίδι που καταφέρνετε να λύσετε, κερδίζετε κι ένα Πόκεμον!

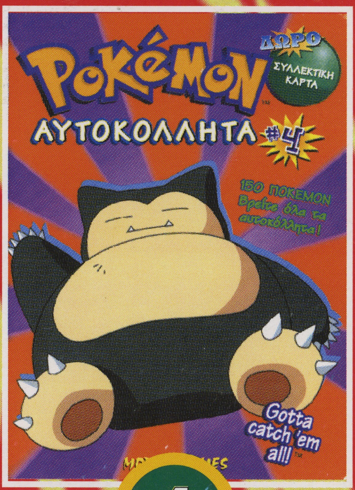


Προσγειωθείτε στην πόλη Πάλετ για να γνωρίσετε τον Ρεντ, έναν από τους καλύτερους εκπαιδευτές Πόκεμον!









1 — 2 — 3 — 4

Βρείτε και τις 150 φιγούρεςπου σας περιμένουν στα τέσσερα *ΑΥΤΟΚΟΛΛΗΤΑ* των Πόκεμον και γίνετε ο καλύτερος εκπαιδευτής Πόκεμον!

ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΑΠΟ ΤΗΝ MODERN TIMES

© 1995, 1996, 1998 Nintendo, CREATURES GAME FREAK. ™& ® are trademarks of Nintendo. All Rights Reserved

ΜΑΘΑΙΝΩ ΝΑ ΖΩΓΡΑΦΙΖΩ

POKÉMON™

Gotta catch 'em all!™

Ο Σνόρλαξ, ο Ζούμπατ, ο Άιβυ, ο Pikachu και τα άλλα Πόκεμον θα γίνουν δικά σας με το νέο βιβλίο της Modern Times *Μαθαίνω να Ζωγραφίζω τα Πόκεμον!* Αν θέλεις να γίνεις ο καλύτερος... σχεδιαστής Πόκεμον, αρκεί ν' ακολουθήσεις τις απλές οδηγίες και τα εύκολα βήματα αυτού του βιβλίου, και σύντομα θα μπορείς να φτιάξεις τις δικές σου σκηνές Πόκεμον-δράσης! Σχεδίασε τον Μπλάστοϊζ να παλεύει με τον Μιάουθ ή τον Μπούλμπασαρ να επιτίθεται στον Τσάρμαντερ, μάθε όλα τα μυστικά και τα κόλπα του καλύτερου σχεδιαστή και όλα τα Πόκεμον θα γίνουν δικά σου!

ISBN:960-539-773-0
9 789605 397739
MODERN TIMES

INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT
© 1995, 1996, 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK™ & ® are trademarks of Nintendo. © 2000 Nintendo.